

遊戲誌動感VCD
ETERNAL ARCADIA完全總力特集!!
Game Players 遊戲誌 magazine
137
2000.10.06
隨書附送
POCKET PLAYER第二號
櫻大戰2~求你別死去攻略別冊（最終回）
香港綜合（射擊）遊戲協會協力！
DRAGON BLAZE
不需用BOMB爆機攻略
新連載！！
遊戲主機風雲錄
新GAME推介
櫻大戰3~燃燒的巴黎
沒有人知道的另一個故事
幻想水滸外伝™
徹底攻略
RING OF RED/ DINO CRISIS 2
CAPCOM VS SNK/ DRAGON QUEST VII
SD GUNDAM GGENERATION-F/ KANON
售價港幣35元正
4 895011 311377
© 2000 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.


HYPER PC PLAYER Vol.68
一書兩冊 送 CD-Rom
一書兩冊送CD-ROM
06 October 2000
Vol.68
4 895011 330682
HK$20
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
再續電腦 RPG 遊戲史上神話
Baldur's Gate II
Shadows of Amn
PS 名作現身電腦
《Metal Gear Solid》完全攻略
萬里長空，任我飛翔
《Crimson Skies》攻略陪你飛
打開 Rainobw Six新一章
《Rainbow Six Covert Ops Essentials》
揭開中國電腦遊戲最高銷售記錄的背後
專訪《劍俠情緣 II》開發商西山居

編輯揭示板

隨風・風人瘋語

◆「本來以為已經忘了，但夢醒後發覺還是記起。心中，有一段不能說出口的話；心中，有妳。」
◆這些就叫親情？不是我不想體諒，而是我不能理解！
◆這個…想不到有什麼話想說的><今期就此打住
◆PS.踵然今期要比較早交稿，但竟然做得起，可喜可賀！
◆kase_gpm@yahoo.com

無聊無聊MARKS

經過個多月的運動，雖然沒有將磅數大大減低，但健康明顯地有所進步，現在需要的就是耐力鍛練，所以決定踏入死亡(找死)之旅，哈哈，希望可以大有收穫。

中了毒的SAKURA KI

◇ 最近中了很多毒，例如購物毒、電腦上網毒、漫畫毒、玩具毒、電視毒和發呆不工作毒等等，令到在下嚴重缺乏維他命S(SLEEP)。
◇ 最近經常舊毒復發，例如櫻大戰毒，SENTIMENTAL GRAFFITI毒，高達毒，松隆子毒和田中麗奈毒等，令到在下更加缺乏的維他命M(Money)。
◇ 奧運終於曲終人散，可惜香港隊沒有得到獎牌，不過中國的成績不俗，希望有助成為2008年的主辦國。
◇ 由於今期的工作時間很長，在下整個星期也沒有運動，下星期要再努力補償。
◇ 編輯部有同事入了醫院，在此祝他早日康復，更希望各位編輯身體健康，恭喜發財。

終於出事的MS話——

◆近日、收到一位讀者的來信，筆者先十分多謝他支持和鼓勵，的確與筆者同期來GPM的編輯都各散東西，不過他們各自都很好，過去的光陰實在令人回味呢！
◆最不想發生的事，終於都發生了…這是好？還是壞？或許那只不過是一場夢罷了…
◆真想不到自己能與那個人是這麼般相似，不單過去、現在、興趣，甚至連想法都是一樣…
◆終於明白到天使不得不變成墮天使的理由和感受…那就如「明知佔犯」的心情一樣，亦只有當時人才可以明白…
◆心情還未回復，好辛苦！>_<

時雨：死啦！《KEYBOARD MANIA》好好玩！

◆ 身為一個音樂白痴，筆者最近竟迷上了玩PS2的《KEYBOARD MANIA》，而且仲有越玩越癲之勢，下個目標是挑戰REAL MODE的《HENRY HENRY》！
◆ 不過最愛的《VOOT》始終無時間玩，希望技術沒有生疏吧……下個目標是練RAIDEN。
◆ 看看自己的工作桌，堆積了不少音樂CD，許多只是聽過兩三次。家裡也有許多遊戲只是玩過兩三次，在以前這實在是無法想像……
◆ 《INVASION》推出了！第一天就抽到RARE閃，仲抽到兩張閃地，唔……運氣不錯，但幾時先至會有日文版賣？
◆ 《LOVE HINA》都係睇漫畫比較好……

咸旦仔的恐怖一星期

◆在上個星期二前我還以為今期書會非常輕鬆，但在星期二那天卻收到一個恐怖的消息，我原本計算工作的時間竟少了三天，那麼我便要用三個晚上來彌補，惡夢亦由此而展開…
◆《WINNING ELEVEN》真是一隻非常出色的足球遊戲，我和朋友們就好像染上毒癮，每日的話題都離不開《WE4》或《WE2000》，而每一次玩的遊戲亦是《WE4》或《WE2000》實在太恐怖了！
◆據聞WONDERSWAN COLOR的FF限定版數量非常少，不知能否成功買到呢！
◆今期因為非常疲倦的關係，令到每日就像行屍走肉般，真恐怖！

悟空之雙週話

◆今期所有工作都在星期二完成，不錯不錯……
◆這星期五會應尖東金兔仔之約一起出海「遊船河」，唯一美中不足的是「歌神」不能出席。
◆這星期要不停回覆E-MAIL給讀者，現在已是第四十一封，但還有不知多少封……
◆現在還未知今期遊戲誌能否趕及於星期四出版，如果可以、不知又是否會……
◆這星期決定轉換現時使用的電話公司，已不能忍受那無止境的斷線。
◆近日很多朋友也將欠了筆者數年的東西還給筆者，但好像還有些更重要的……
◆《CVS》比賽當日筆者因要事(遊船河)不能出席，不能與多位朋友聚舊，實有點可惜。
◆ 以為不發一言便可瞞天過海，這種人實在很天真。

AINHO: Hello everybody!

★ 筆者於11月可以在港觀賞酒井法子演唱會，期待這個日子快點來臨！
★ 近期推出的遊戲非常吸引，當中包括DOA2、TOKIMEKI Dancing Summer Vacation、KANON等等，可惜沒有多麼金錢能夠全部買了回來...。
★ 旺角這處地方真的「旺」，不論大街小巷都是多麼擠迫熱鬧！
★ 悉尼奧運閉幕禮非常壯觀，萬人空巷的場面，真很想親身感受一下。
★ 為何現在商場裡的店鋪都是售賣少女服裝居多呢？
★ 這兩個星期沒有甚麼事情需要與讀者們分享，所以時候向大家說聲－「下期見」！
★ 電郵：Ainho@i-cable.com

悠久以前的小悠是……

◆ 突然想起與自己青梅竹馬的朋友，找她也不妨……
◆ 常常回想起中學的日子，上學的時候真不錯。
◆ 大家有沒有一個青梅竹馬的朋友呢？請好好珍惜。
◆ 以前的小悠是一個很靜的人來，和現在有點不同。
◆ 現在也很想令自己變回一個靜的人，像與佩賢時一起的那般。
◆ 她現在還了解我嗎？算吧，我只想做回自己罷了……

自暴自棄(笑)的小璘——

☆辛苦了一整晚又如何，結果努力原來是白費的，唉~~
☆早知是這樣的話，那天應該1800離開，不用等到2300，唉~~
☆終於都能為網頁動工，不過一想到有很多東西都想放進去的時候，便覺得有很多東西需要做，跟著就想放棄……
☆除了網頁外，還要為最近買到的東西而努力！雖然距離那天還有很久，可是這般費時的工作是否真的能在「期限」前完成呢？

IKI話：「很懷念香港的魚蛋、炒飯‥‥」

◆吃了4天牛肉飯，就算只是一杯港式奶茶也覺好味。
◆日本之行尚算不錯，只是兩肩仍然很痛‥‥
◆Wonder Swan Color成了TGS大贏家，難不成SQUARE才是幕後黑手‥‥
◆原來日本玩家對《GUILTY GEAR X》竟這樣鐘愛‥‥
◆郭靖的「降龍十八掌」幾時變了「龜波氣功」？





VOL.137

隨書附送兩大別冊+遊戲誌動感VCD

POCKET PLAYER 第二跑
櫻大戰2 ~ 求你別死去

ETERNAL ARCADIA ---- 28

遊戲誌專題-

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

GP樂園

OTHER



目錄

2000年10月07日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

職業特攻隊

NOTES FROM EDITOR

又過一期了！不知道大家在國慶那天做過甚麼？而我們的編輯就趕稿趕到停不了手，之後又有不少新GAME推出，真是忙得要命！看看今期的內容，大家都知道近來出了不少GAME，比起前數期，真的多一倍以上…玩都玩不完啊！（MS）

次回預告

ETERNAL ARCADIA攻略啟動！！

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心、AINHO
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎、小吉
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888



CAPCOM®
VS.
SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
gamePlayers.com.hk
Game Players
magazine



FATAL FURY
THE GUIDE OF
CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
五十九名角色 全員攻略
突破疆界！CAPCOM、SNK
兩間領導格鬥遊戲的製造商，
旗下最具代表性的角色同時參戰
公開街機、Dreamcast兩個版本的隱藏人物出現與使用方法，以及全七十七個隱藏項目
隨書附送日本國內、海外兩個版本的操作及出招方法 9月5日與遊戲同日推出

GPM NEWS NETWORK

TEXT：SAKURA KI、時雨、MS

美 美國PS2供應告急！SEGA漁人得利？

大家還記得當年SEGA推出DC時，因為其核心晶片powerVR的生產速度追不上市場形求，而導致DC出現大缺貨現象嗎？看來SONY在美國也會重蹈覆徹。於9月27日，美國SONY COMPUTER ENTERTAINMENT(SECA)在一個電訊座談會中宣佈由於零件供應缺乏，PS2在美國的首批來貨將會比預定減少一半，即是由原定的一百萬部減至五十萬部。

SCEA的總裁Kaz Hirai在回答傳媒的問題時，指出PS2的發售計劃會因缺貨問題而作出調整。本來他們打算於10月26日一次過推出一百萬部PS2到市場，但現在他們會先在首週推出五十萬部PS2，然後在之後每個星期再推出十萬部，因此他們在首兩個月推出一百三十萬部PS2的計劃並沒有改變。到了今個財政年度完結時(即2001年3月)，SCEA預計將會售出共三百萬部PS2。不過SCEA方面不肯透露是次缺貨會否影響PS2在歐洲市場的供應。

相信在這次缺貨事件中影響最大的，會是一般的遊戲零售商。由於PS2在美國的反應相當不俗，不少零售店一早已接受了大量PS2的預定。現在SONY宣佈PS2缺貨，這些零售商自然非常不滿，因為這會對店舖的營業額和聲譽都有一定影響。

至於PS2缺貨的最大受益者，自然就是SEGA了。其實由本月到聖誕節期間，美國DREAMCAST將會有非常多的遊戲推出，而且其質素也非常高。例如有兩大RPG《ETERNAL ARCADIA》和《GRANDIA II》；風靡美國的3D第一人稱射擊遊戲《QUAKE 3 ARENA》和《UNREAL TOURNAMENT》；還有SEGA的最強武器《莎木》、《SAMBA DE AMIGO》和《JET SET RADIO》，LINEUP之強實在是史上罕見！PS2面臨SEGA強勁的壓力，能否成功踏出第一步？(時雨)

日 TATSUYA首創在日本出租遊戲

如果大家有留意各地遊戲消息的話，相信也會知道出租遊戲這項服務，只會在歐美才會盛行的，在亞洲和日本是沒有這樣的服務。不過現在也許開始改變，日本大型影視連鎖便利店TATSUYA，與SEGA合作出租DC的遊戲軟件。由於日本人向來很少購買二手遊戲，因此更遑論租借遊戲，這次可算日本遊戲業在經營方法上作出的新嘗試。現時可以租借的遊戲包括GET BASS、SPACE CHANNEL 5、CHU CHU ROCKET、VIRTUA FIGTHERS 3等等，雖然暫是的遊戲也比較舊，但為避免會影響遊戲的銷售量，相信並不會有太新款的遊戲出租。(SAKURA KI)

日 SEGA的net@暫停服務

Entertainment STAGE net@

SEGA在七月開始於東京都內三個AMUSEMENT SPOT(池袋GIGO、涉谷GIGO和東京JOYPOLIS)處開始的光纖網路服務「Entertainment Stage net@」，由於要進行版本更新，和增加提供此服務的店舖數目，於10月1日起就會暫時停止服務，SEGA預算net@在下年年頭就可以重開。(時雨)

港 抄風再起





近日抄風再起，不過全都是DC遊戲，首先是DC版的DOA2，離奇地被抄至570多元，不過這也不為奇，最過份的是那隻LOVE HINA限定版，第一天被抄至1500多元，但是同期的《櫻大戰2~求你別死去》就呆座，無人抄無人理，有人說這個現象是因有翻蛋造成，你說支持原裝的機民，又要破下費。(MS)

日 SEGA原廠4M MEMORY CARD發售！

在香港，相信不少人都會用過DC的4M MEMORY咭。這些MEMORY咭雖然不是SEGA原廠的產品，但無可否認它們用來做資料的備份實在非常方便。有見及此，SEGA已決定發售正式的DC 4M MEMORY咭「MEMORY CARD 4X」，它們的容量是舊有VMS的四倍，但就不會設有液晶螢幕，因此不能用它來玩MINI-GAME。

這張大容量MEMORY咭會包括在年尾發售的大作RPG《PHANTASY STAR ONLINE初回限定版》中作為特典之一，之後才會作單獨發售。(時雨)

日 SEGA SATURN的最後一擊

SEGA自從在1999推出DREAMCAST後，遊戲界發展進入了新的次世代。由於新的主機DC的登場，SS便開始淡出這個業界。就在眾人的目光也投在PS2和DC等主機上時，SS竟然有新作發表。人氣AVG遊戲《悠久幻想曲 保存版PERPETUAL COLLECTION》，正式宣佈發售日是今年的12月7日售價15000日圓。其實這並不是新開發的遊戲，只是PS曾經推出過的《悠久幻想曲 保存版PERPETUAL COLLECTION》，現在只不過是移植成為SS版。該作品收錄了《悠久幻想曲》、《悠久幻想曲ENSEMBE 2》、《悠久幻想曲2ND ALBUM》和《悠久幻想曲ENSEMBE》等作品。由於這個商品是予約生產的，因此如果是想購買的人，便要盡快予約。(SAKURA KI)

日 NAMCO將會移植《PAC-MAN》到SHARP的PDA上



NAMCO近期除了積極開發PS和PS2的遊戲外，還對發展手提遊戲抱著相當大的興趣。在上個月的29日，NAMCO就公佈了會將20年前的名作《食鬼》(PAC-MAN)移植到SHARP的電子手帳(PDA)「ZAURUS」上。「ZAURUS」在日本國外雖然是寂寂無名，但在日本國內它卻是最受歡迎的PDA之一。NAMCO指出由於「ZAURUS」的彩色液晶螢幕十分清晰，因此非常適合開發遊戲軟件。而且《食鬼》已有二十年歷史，當時的玩者許多現已成為了白領一族，他們正是「ZAURUS」的用家層，所以NAMCO才會決定將《食鬼》移植到這台PDA上。

《PAC-MAN for ZAURUS》將會在本月尾開始於SHARP的情報發放網頁「SHARP SPACE TOWN」(http://www.spacetown.ne.jp)上供用家們下載。(時雨)

美 POKEMON金銀版予定數量突破60萬

現在人們只要提到任天堂，便會立即想起比卡超，這便証明POKEMON的熱潮並沒有減退過。去年在日本熱賣的POKEMON金銀版，將會在今年年尾登陸美國。美國任天堂公司自從8月中起接受予定以來，予定的數量已經超過了60萬。能在短短兩個月的時間內，可以得到如此好成績，實在是難能可貴。可是美國任天堂公司的發言人表示，公司對這個數量並不感到意外，因此在他們的預計當中，這個作品要在半年之內超過1000萬，且看POKEMON這次有沒有這個本事了。(SAKURA KI)

港 香港DC SERVER將在12月投入服務！

根據最新消息，SEGA.COM ASIA(中文名：世嘉網路亞洲公司)的互聯網供應服務，將會在今年年尾至下年一月左右投入服務。另外在台灣方面，SEGA.COM ASIA與和信超媒體(GIGA MEDIA)的合作詳情也會在三個星期內有最後定案。據SEGA.COM ASIA方面表示，他們現正和香港數間互聯網供應商交涉合作的事宜。另外在十月SEGA.COM ASIA會得到母公司美國SEGA.COM的技術支援，開始設置遊戲專用的SERVER，預計在本年內將會提供10至12套遊戲的連線服務。SEGA.COM ASIA預計在之後的12個月，線上遊戲會佔他們的總營業額60至70%。(時雨)

日 《櫻大戰3》宣佈延期?!



SEGA的CYBERCLUB於10月1日已經完滿舉行，當日有很多關於DC新作的消息發放。不過期中最令人覺得可惜的消息，是SEGA和RED COMPANY合作的超人作品《櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎~》宣佈延期，由本來的2000年發售變為2001春。當日在宣傳該作品的時候，除了RED COMPANY的統帥廣井王子出席之外，還有櫻大戰系列的豪華超級聲優陣容出現。當然少不了《櫻大戰3》的OPENING MOVIE和主題曲。不過櫻大戰的FANS們，要待明年才可以玩到。(SAKURA KI)



日 《CAPCOM VS SNK》續集發售決定?!



現正在遊戲機中心掀起一陣對戰熱潮，而且DC版也已經發售的格鬥遊戲《CAPCOM VS SNK》，負責製作的CAPCOM最近突然宣佈它的續集已決定會製作！這消息是在剛過去的TOKYO GAME SHOW中發表的。當日在會場內CAPCOM舉行了《CAPCOM VS SNK》全國大會的決賽，在整個賽事完結後，CAPCOM的常務取締役船水紀孝突然說：「我有重要的事要宣佈。」接著台上就出現了「《CAPCOM VS SNK 2》制作決定！」的字樣！看來「夢之對決」仍會繼續呢！(時雨)

日 用SEGA SATURN換DREAMCAST?!

為了鼓勵一班買了SS而沒有買DC的用戶購買DC，世嘉將會推出一個「SS回收計劃」。在10月31日前，只要利用SS的序號(SERIAL NUMBER)在指定的地方，便可以用32800日圓購買原價47600日圓的DC遊戲套裝。這個套裝的內容包括DC主機、手掣、VMS、震動器、兩支SPACE GUN和三個遊戲軟件(THE HOUSE OF THE DEAD 2、SPACE CHANNEL 5、JET SET RADIO)。不過名額只有5000位，並不包括海外用戶，因此香港的SS用家暫時沒有此優惠。(SAKURA KI)

日 BANDAI與CASIO合作



今年6月CASIO發售了的手錶型數碼相機「REAL CAMERA」，設計了利用紅外線對應WONDER SWAN。但自推出以來仍未有他的對應周邊器推出，直到現在才公佈有關的消息，並宣佈了會在2001年秋天發售，而且會連同有關盒帶推出。這數碼相機把影像攝入記憶體之內，然後再透過紅外透傳送到WONDER SWAN之上。只要有該對應的軟件，便可以在WONDER SWAN的螢光幕上看到影像，用戶還可以利用有關的功能，把影像加功和剪輯。BANDAI將全力發展WONDER SWAN在遊戲之外的功能，把手提遊戲機的層面再進一步提升。(SAKURA KI)

日 POKEMON帶你瀏覽INTERNET



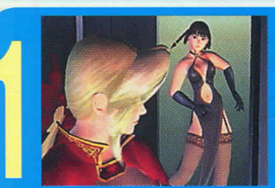
自從任天堂的超級遊戲角色POKEMON紅起來後，一直到現在那未見頹勢。由日本紅到全世界，歐美各地的小朋友更加對POKEMON非常喜愛。美國任天堂公司(NINTENDO OF AMERICA)有見及此，便與美國著名軟件製作公司MediaBrowser合作，製作了一個網頁瀏覽器「POKEMON INTERNET BROWSER」。由9月28日開始，在美國任天堂和MediaBrowser的網頁下載(www.Pokemon.com和www.Mediabrowser.com)。這個網頁瀏覽器是利用Microsoft的I.E.為藍本，因此用家可以把當作I。E。一樣使用。除了會有I。E。的功能之外，還會連動和POKEMON有關的連結，例如有關POKEMON的產品和獨家動畫等等。最後根據MediaBrowser的表示，在今月還會有「Mario Tennis Internet Browser」推出。接著任天堂那些經典人物，好像「LEGEND OF ZELDA」、「NINTENDO POWER」和「PAPER MARIO」的INTERNET BROWSER，將會予定在今年年尾至明年初推出。(SAKURA KI)

日 SAMBA DE AMIGO版權交涉成功

SEGA人氣街機音樂遊戲《SAMBA DE AMIGO》在推出DC版的時候，因為有兩首歌的版權問題，所以刪除了「THE CUP OF LIVE」和「LIVIN' LA VIDA LOCA」這兩首歌曲，令到買了這遊戲的玩者十分失敗。現在世嘉已經把版權的問題解決了，並且宣佈新作《SAMBA DE AMIGO ver。2000》將會收錄這兩首前作的歌曲。新作將會在今年12月14日推出街機版和DC版，並且強調兩個版本也會收錄這兩首歌。(SAKURA KI)

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1 
DEAD OR ALIVE 2
Dreamcast／FIG
■TECMO
9月28日
5800日圓

2 
Sakura Wars 2
Dreamcast／SLG
■SEGA
9月21日
5800日圓

3 
DINO CRISIS 2
PlayStation／AVG
■CAPCOM
9月13日
5800日圓

4 

Ring of Red
PlayStation 2／SLG
■KONAMI
9月21日
8800日圓

5 
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
Dreamcast／FIG
■CAPCOM
9月9日
5800日圓

GPM日本銷售榜

1 
Dragon Quest VII
PlayStation／RPG
■ENIX
8月26日 5800日圓
兩週銷量：484,114

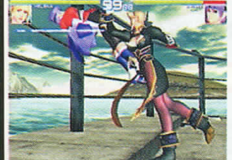
2 
劇空間職業棒球 At the end of the century
PlayStation 2／SPT
■SQUARE
9月7日 6800日圓
兩週銷量：359,721

3 
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
Dreamcast／FIG
■CAPCOM
9月9日 5800日圓
兩週銷量：165,317

4 
DINO CRISIS 2
PlayStation／AVG
■CAPCOM
9月13日 5800日圓
兩週銷量：152,719

5 
滾動之卡比
GAMEBOY／ACT
■任天堂
8月23日 4500日圓
兩週銷量：69,471

香港讀者投票榜





1st	(DC)DEAD OR ALIVE 2(TECMO)	132票
2nd	(PS)World Soccer實況Winning Eleven 2000(KONAMI)	95票
3rd	(PS)DINO CRISIS 2(CAPCOM)	52票
4th	(DC)CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000(CAPCOM)	48票
5th	(PS2)KEYBOARD MANIA(KONAMI)	47票

日本讀者投票榜





1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	24421票
2nd	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	13768票
3rd	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	12123票
4th	(PS)Valkyrie Profile(ENIX)	8205票
5th	(PS)FINAL FANTASY VII(SQUARE)	8021票

※累積形式

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」9/22~9/29號

香港期待榜

1st —



GRAN TURISMO 2000 A spec
PlayStation 2
SCE
RAC
預定今冬發售
價格未定
143票

2nd 上次第1位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎
Dreamcast
SEGA
SRPG
預定2000年秋發售
價格未定
89票

3rd 上次第3位



TALES OF ETERNIA
PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月發售
價格未定
63票

4th 上次第5位



ETARNAL ARCADIA
Dreamcast
SEGA
RPG
10月5日
6800日圓
55票

5th 上次第4位



鬼武者
PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
51票

日本期待榜

1st 上次第1位



FINAL FANTASY X
PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
3562票

2nd 上次第10位



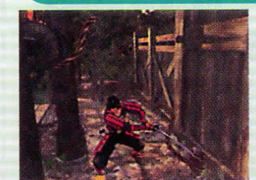
FINAL FANTASY
WonderSwan
SQUARE
RPG
預定12月9日
4800日圓
2306票

3rd 上次第2位



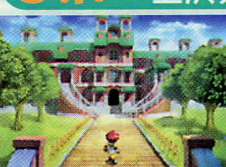
SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎
Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
1966票

4th 上次第3位



鬼武者
PlayStation 2
CAPCOM
AVG
11月預定發售
價格未定
1908票

5th 上次第5位



TALES OF ETERNIA
PlayStation
NAMCO
RPG
11月30日
6800日圓
1685票

雙週推介



ETERNAL ARCADIA
Dreamcast／RPG
SEGA
10月5日
5800日圓

今期獎品

Eternal Arcadia File 1名
beatmania Pocket 1名

135期得獎名單

Pocket Monster銀幣 1名
陳國雄V378XXX(9)

東映動畫機械人Figure 1名
Wan Lok Lam P199XXX(7)

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：10月13日
姓名：__________ 年齡：__________
身份證號碼/護照號碼：__________ 聯絡電話：__________
地址：__________

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)
遊戲名稱：__________

香港期待榜(不限遊戲數目)
遊戲名稱：__________



COUPON PARADISE

- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 10 月 20 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

N64 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 1000 購買 N64 主機＋遊戲《Mario Tennis》／《Mario Story》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

PS 2 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 3050 購買 PS 2 主機套餐＋色差線／火牛

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《Final Fantasy IX》（限量版）遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 520 購買 PS 遊戲《Final Fantasy IX》（限量版）＋ ViVi 公仔

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《CAPCOM VS SNK》遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 540 購買 ASCII 手掣＋遊戲《CAPCOM VS SNK》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《VAMPIRE》遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 650 購買 ASCII 手掣＋遊戲《VAMPIRE》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《Kanon》熱潮爆發！
凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲《Kanon》可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《SILENT SCOPE》遊戲優惠
凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲《SILENT SCOPE》可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

PS ONE 你有冇買？
憑券到本店可以特惠價 $ 1620 購買 PS ONE 主機＋遊戲《Final Fantasy IX》（連 ViVi 公仔）＋或以 $ 1580 購買 PS ONE 主機＋遊戲《SD GUNDAM G-GEN F》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 主機（美版）優惠
憑券到本店可以優惠價 $1480 購買 DC 主機（包火牛＋《VIRTUA TENNIS》）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 主機（行版）優惠
憑券到本店可以優惠價 $2000 購買 DC 主機（包火牛＋《JET SET RADIO》＋《首都高 2》＋《GUNDAM APP DISC》＋軟盤）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 作品大優惠
凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲如《MARVEL VS CAPCOM 2》或《POWER STONE 2》等均可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

GB 套餐遊戲優惠
憑券到本店可以優惠價 $680 購買 GameBoy 主機（包火牛＋遊戲《POCKET MONSTER 銀》）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 光槍優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 DC 光槍（對應美日版 GAME 及對應 VMS／震子）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS／PS 2 兩用軚盤
凡剪下印花到本店購買 PS／PS 2 兩用軚盤（具腳踏／棍波／HANDBREAK 功能）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

DC 主機優惠
憑券到本店可以優惠價 $ 1260 購買 DC 主機套餐（連 MODEM 、送原裝 GAME 及保用壹年）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

彩色 GB 優惠
憑券到本店購買 Game Boy Color 主機套餐可送火牛或閃燈

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

DC 遊戲大優惠
憑券到本店可以優惠價（$50 起）購買 DC 遊戲

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS 2 主機優惠
憑券到本店可以優惠價購買 PS 2 主機套餐（可睇全區碼 DVD 、送原裝 8M 咭及震動手掣）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

DC 大手掣優惠
凡剪下印花到本店購買 DC 大手掣《TWIN JOYSTICK》可獲節省 $ 10 優惠（送吸盤）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS ONE 主機優惠
凡剪下印花到本店購買 PS ONE 主機可獲節省 $ 20 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

完全街機跳舞感受！
凡剪下印花到本店購買 DC 跳舞臺（有閃燈）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS 2 多功能震掣
凡剪下印花到本店購買 PS 2 多功能震掣（有連射及慢動作）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS VCD 咭優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 180 購買 PS VCD 咭

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS 搶軚王
憑券到本店可以特惠價 $ 65 購買 PS 搶軚掣（具震動功能）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖



- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 10 月 20 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

格鬥迷必備！
憑券到本店可以特惠價 $ 378 購買 DC 遊戲《Dead or Alive 2》(限定版)

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

潮流電子狗
凡剪下印花到本店購買第 3 代電子狗（可聲控或捍控）可獲節省 $ 50 優惠（原價 $ 698）

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 軚盤優惠
憑券到本店可以優惠價 $150 購買 PS 軚盤

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《RING OF RED》優惠
凡剪下印花到本店購買 PS 2 遊戲《RING OF RED》可獲節省 $ 20 優惠

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《WILD WILD RACING》優惠
凡剪下印花到本店購買 PS 2 遊戲《WILD WILD RACING》可獲節省 $ 20 優惠

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WS 甲蟲套餐
憑券到本店可以優惠價 $1400 購買 Wonder Swan Borg

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 視像鏡頭優惠
憑券到本店可以優惠價 $999 購買 DC 上網視像鏡頭

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

恐龍優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 408 遊戲《DINO CRISIS 2》

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 沙鎚優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 218 購買 Dreamcast 沙鎚

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS／PS 2 遙控器優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 78 購買 PS 遙控器（for VCD）或 PS 2 遙控器（for VCD／DVD）

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 兩用手掣
憑券到本店可以特惠價 $ 98 購買 PS 兩用手掣（可作光槍及震動）

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC《SAKURA 大戰 2》你有無買？
憑券到本店可以特惠價 $ 418 購買 DC 遊戲《SAKURA 大戰 2》(限定版)

德勤電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WS 主機優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 499 購買 Wonder Swan 主機＋遊戲《夢幻模擬戰》或《彩虹島》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 Wonder Swan 遊戲《超級機械人大戰COMPACT 2：第二部》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠
凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠
VGA 線 $ 59 PANTHER VGA BOX $ 69 JOYSTICK $ 125

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

奧運熱潮優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 99 購買 DC 奧運遊戲《Virtua Athlete 2K》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 名作優惠
憑券到本店購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》及《基力之野望》也可獲節省 $ 20 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手
凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲節省 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖　銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

修理遊戲主機都有優惠？
凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

GameBoy 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 540 購買 Game Boy Color 主機套餐（主機＋機套＋火牛＋手繩＋燈＋電池＋對戰 CABLE）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS 著數多
憑券到本店購買各款 PS 鉅作（如《FF IX》、《DQ VII》）即可獲贈 POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

讓你一嚐日本電車司機的滋味！
憑券到本店可以特惠價 $ 120 購買 PS《電車 GO》專用手掣＋ POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

POS 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈 POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

SNK 遊戲優惠套餐
憑券到本店購買 SNK 遊戲（匣帶及 CD）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

評心而論

Ring of Red

PS2/SLG/KONAMI/OPEN價格





小吉

遊戲的戰鬥方式可以稱得上是SLG的新突破，故事內容方面亦很不錯，對於喜歡SLG的玩者絕對是值得一試的作品。

由於戰爭時期設定為1964年，所以主力兵器AFW(Armord Fighting Walker)老是給人一種又老又殘的感覺，但是在距今有三十多年的戰場上，依照邏輯，科技那有比現在還厲害之理。雖然如此，這種有腳兵器在故事中確實取代了當時的坦克而成為陸上戰中不可缺小的兵器。

筆者認為本作中最好的地方可是在戰鬥系統中，在一般作戰MAP中和其他戰棋遊戲沒有大分別，可是一進入戰鬥MAP就可以見到本作突出之處。戰鬥MAP是以即時形式進行，這時玩者能決定兵士的隊形和以移動指令控制敵我雙方的AFW距離，當裝填彈藥完畢後便能進行射擊準備，這時玩者能控制發射的時間，親手決定命中與否，和一般的SLG只是選擇攻擊指令後便只能觀看結果大為不同，而AFW的基本命中率會因距離而影響，並不是每機種都是越近越準，各機種也有各自的得意距離，控制雙方AFW的距離在本作中可是一門重要的學問。另外兵士的編成和指揮對戰鬥亦有著很大的影響，兵士的運用令戰鬥中的變化更大。

初玩者要了解操控的方法絕不困難，對本作認識不深的玩者也很容易上手，但是要運用自如卻需要一點時間熟習。不過遊戲中由於機種和兵種不是太多，而且同類型的機種能力太相似，欠缺特別突出的能力分野關係，使戰鬥變得稍為單調和沉悶。綜括而言，《Ring of Red》是值得一玩的遊戲。

評分：8分

SAKURA KI

KONAMI為PS2開發，以機械人為題材的作品。由於PS2的機能出眾，因此遊戲的畫面實在不容至疑。除了人設和故事出眾外，筆者最喜歡的是她的射擊系統，令比較靜態的戰略遊戲加添了動作元素。再加上機械人和士兵的配合也很有戰略性。不過遊戲的最大缺點是時間長，但總括而言也是一個出色的作品。

評分：8分

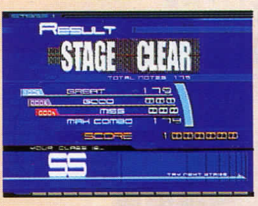
MARKS

當被看書的時候，筆者覺得這遊戲會頗為複雜和難度高，但試玩過後，卻發覺是另一回事，而且很有趣的。因為作戰時的射擊系統可以讓玩者決定的自己的命運，可以同時出現兩個戰略部份，增加玩者思考的時間。不過這個系統卻會令整場戰役進行速度減慢，這就是唯一的缺點。

評分：7分

KEYBOARD MANIA

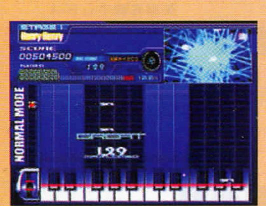
PS2／SLG／KONAMI／開放價格





悟空

KONAMI繼BEAT MANIA、跳舞、結他及打鼓一系列音樂遊戲後已是第五次推出街機移植版——「KEYBOARD MANIA」，今次遊戲是以PS2作遊戲平台，所以100%移植已是肯定的事；歌曲方面與街機版完全一樣是25首，所有特殊模式秘技及隱藏歌曲亦一樣存在，遊戲有一點是值得讚賞的，就是音響方面非常好，記得當初跳舞、結他在PS上玩時，若不接駁HI-FI喇叭而只使用電視聲響時，所有音樂都會變得很微弱，玩者只會聽到自己踏地、按掣的聲音，但今次PS2的《KEYBOARD MANIA》在聲音方面做得非常好，就算只用電視播放，所出的音樂也非常清楚及有神，只要音樂夠清晰便能令玩家更投入。系統方面遊戲可讓玩者在OPTION中調較畫面顯示的KEYBOARD SIZE大小，因為可隨自己意思更改KEYBOARD SIZE大小，無疑令一些說鍵盤畫面太小的玩家沒有藉口不去玩這遊戲，這可能會令遊戲的銷量增加也說不定，



最後筆早覺得遊戲有一個很大的缺點，就是腳架必須使用上次《DUMP MANIA》附送的腳架，今次遊戲只附送一對腳架扣，若遊戲可以附送腳架以現在的價錢便絕對值得購買。

評分：8分

隨風

街機上大受歡迎的作品，虛擬彈電子琴的玩法吸引了一眾音樂GAME擁護者。現在雖然移植到家用機上，可是缺點亦有不少。首先是鍵盤的質數還有待商榷，按下去有聲的電子琴，你試過沒有？另外，鍵盤跟電視畫面不成正比亦令喜歡玩街機的朋友感到無所適從。但對於此作的愛好者，還是非買不可吧？

評分：7分

小悠

KONAMI是街機的能手來，可是今次《KEYBOARDMANIA》的家用版則是有點兒不濟呢。好像《DRUM MANIA》，遊戲移植到家用版後總是有點問題。我們使用的電視機是小了一點，所以不能對準鍵盤來彈，這也不要緊，最不行的是個KEYBOARD，觸感比起街機相差十分遠，反應也比較遲鈍，本應彈到的現在卻彈不中……唉……

評分：6分

評心而論



SILPHEED THE LOST PLANET

PS2/STG/GAME ARTS/6800日圓

悟空

一隻不隻的射擊遊戲，先不說遊戲畫面，單是那些CG片段已令不少人目瞪口呆，而且遊戲在MEGA-CD時代已極受歡迎，相信現在將此作以加強版推出必會吸引當年的支持者購買，但者筆者覺得遊戲難度比較低了點，可能個人問題，若果遊戲難度可以提升多少便最好極。不知日後此遊戲會否有將難度提高的秘技呢?

評分：8分

MS

一隻十分著名的射擊遊戲，由於是在PS2上推出的關係，不論是遊戲的畫面及演出十分之好，只可惜遊戲中很少POWER UP的道具，而且難度不高，似乎有點華而不實，對於一些高手來說，它就會變得沉悶，不過總括來說，算是一隻不錯的作品。

評分：6分

MARKS

雖然立體射擊遊戲在PS上都出現，但它可利用PS2非常震撼的背景畫面，而以能源顯示，避免一擊死的情況。不過筆者最欣賞就是當中可以配搭不同武器進行遊戲，而不但增加自由度，亦增加了難度(沒有了爆彈)。此外，筆者在遊戲看到一些敵人的攻擊可算第一次見，亦都十分有趣。

評分：7分



實況GI STABLE

PS2/SLG/KONAMI/開放價格

悟空

《實況GI STABLE》是KONAMI在PS2的首隻賽馬遊戲，遊戲系統的設計不錯，遊戲進行期間隨時會出現突發事件如有工人自薦尋找工作，或有新馬匹出世等，非常特別。不過遊戲有一大缺點，就是遊戲中玩家不能在任何賽事中下注賭博，試問不能賭博的賽馬遊戲又怎算是賽馬遊戲？而且筆者對賽馬一向也沒甚興趣。

評分：4分

IKI

本人對於賽馬遊戲一向無甚好感，但這隻GAME也尚可使筆者提起遊玩意欲。首先，遊戲畫面方面尚算不過不失，但今集《G1》給筆者的感覺也是怪怪的，可能是不習慣遊戲形式的改變罷！然而，若閣下是《G1》系列FANS，就算購買了這隻GAME也會覺得物有所值。

評分：6分

AINHO

以育成馬匹於賽事取得頭三甲為目的，遊戲場景及人物帶有Q版感覺，調教馬匹的項目豐富細緻，尤其資料是依據現實中，有多種騎師選擇，可是系統過於繁複，玩者要育成一頭出色馬匹的確不是易事，而且日文居多，賽事畫面較為失色，表現不出緊張的氣氛，加上沒有購買馬票來贏取額外金錢的項目，一個水準普通的作品。

評分：6分



WINNING POST 4 MAXIMUM

PS2/SLG/KOEI/6800日圓

咸旦仔

《WINNING POST》系列一向都比大家一個賽馬遊戲的信心保險，由PC時代已經非常出名，直至移植至PS後大家會發覺其畫面質素遠比PC版低，不過受歡迎程度仍然沒有下降，今次移植至PS2上其畫面質素完全可比美PC版，在加上增加了大量國際賽事以及馬匹的血系，令遊戲內容更加豐富，是賽馬遊戲的話又怎可錯過。

評分：7分

SAKURA KI

一個歷史悠久的模擬賽馬遊戲最新版本，是該系統第一次在PS2中登場。遊戲除了比PS版漂亮很多之外，其系統和資料都是一樣。不過當遊戲進行跑馬的時候，會發現一樣PS2很嚴重的問題，馬場上那條圍欄的「九牙」效果十分嚴重。如果玩者可以接受便沒有問題，不過筆者情願玩電腦版。

評分：4分

MARKS

筆者覺得《WINNING POST 4》雖然利用了PlayStation 2的強勁機能，但感覺到和電腦版在質素上毫無分別，簡直是完全移植。至於遊戲方面，當中的系統可以說是非常完善亦很真實，完全表現了如何做一個好練馬師。如要說到最喜歡當然是賭馬仔那部份，筆者始終是香港人嘛！

評分：6分



櫻大戰 2～求你別死去～

DC/SLG/SEGA/6800日圓

MS

除了畫面質素比較華麗外，基本上與同SS版沒有分別，相信最為吸引的是其附加的資料碟，含有第三集的體驗版，以及其限定版附送的震動器。若然你是沒有玩過它，就一定要玩這個版本，因為其SAVE DATA或許會有可能對應下集，相反你是有玩過，那就看看有沒有空閒時間，有的話一玩都無妨。

評分：7分

小璘

繼《櫻大戰》後再次移植於Dreamcast上的Saturn遊戲，由於除遊戲畫面質素比Saturn版高之外，遊戲內容都是一樣的關係，所以此作最吸引人的地方應該放於隨遊戲附送的精品上了！這次送出震動器能與上次的VMS組成一套的設計不錯，而Premium CD又能進行發售日期未定的《櫻大戰3》體驗版，令原本平淡的《櫻大戰2》豐富起來。

評分：7分

隨風

雖然筆者從沒玩過《櫻大戰》的任何一隻遊戲，但就一隻SLG的遊戲來說，此作是成功的。玩法方面十分簡單易上手，而有時間限制的選項方法則加添了許些緊張感，畫面亦很出色，不論是CG或是動畫，都比動畫版美麗多了。可惜戰鬥有些沈悶，尤其是必殺技的動畫不能跳過，看多幾次就失去新鮮感了。

評分：7分



DEAD OR ALIVE 2

DC/FIG/TECMO/6800日圓

時雨

論遊戲本身，《DOA2》中打擊、投技和HOLD互相剋制的系統實是非常出色，將對手的招式先讀並成功用HOLD反擊的快感，其他3D格鬥實在難以比擬。不過論畫面，日版DC《DOA2》和之前的美版全無分別，因此其存在價值就全在於各種新增的衣服和場景之中了。如果你沒有DC美版或PS2版，這套DC版絕對值得一試。

評分：9分

小悠

DOA2已經不是一隻新GAME了，要評的話只能評評這個DC版的特徵吧！遊戲其實基本上是和其他版本的DOA2沒有太大的分別，只不過是增加了一個能達成某個條件便有一套衣服的功能，對於FANS來說當然是十分正啦！但是對一些非FANS的玩者來說是有一點騙財的意味了。另外值得一提的當然是DOA2於DC上畫面質素，是比較PS2起來美一點呢。

評分：7分

MARKS

既然《DEAD OR ALIVE 2》之前已經推出過兩個版本，因此筆者不會從這方法作重點評核。今次最吸引的地方就是其增加了場地、TAG投種類及角色的服飾，但筆者覺得女性的新衫太過火了。另一方面，筆者對依然改不了每次開始和結束時的「窒」機情況，感到頗為失望。

評分：7分

評心而論



LOVE HINA突然之ENGAGE HAPPENING

DC/AVG/SEGA/5800日圓

時雨

首先如果你是《LOVE HINA》FANS，請盡自己的義務去買限定版(炒到$1500都要買)。但如果不是的話，筆者勸你還是留番筆錢，去買套《LOVE HINA》的漫畫回家！遊戲中最大的問題是過於冗長，在龐大的雛田莊中漫無目的地「撞」女孩子實在痛苦，故事本身亦缺乏原作的魅力，而且EVENT CG也實在太過少了。

評分：6分

MS

日本大受歡迎的漫畫《LOVE HINA》，移植到遊戲上真的很平平無奇，首先它絕對是FANS才玩的作品，沒有看這套漫畫的人，都不知道它是甚麼，第二、畫面十分普通，總覺得不用DC都可以做到，第三、玩起來十分沉悶，而且景太郎步行得十分慢。唯獨是故事比較有趣好笑外，其他優點就找不到了。

評分：5分

小璘

本作是加入了原創角色的《Love Hina》遊戲，由於畫面美麗和初回限定的贈品豐富，所以單是這些都已經十分吸引。不過至於玩法方面，似乎所有事件都是用「聽天由命」的輪盤來決定成功與否，因此少一點運氣都不會有好結果；另外，玩者經常都要到雛田莊內找女孩，那裡的環境大得複雜，又沒有特別指示，大大減低了遊玩樂趣。

評分：6分



deSPIRIA

DC/RPG/ATLUS/6800日圓

AINHO

ATLUS製作RPG遊戲真是與眾不同，此作亦不例外！遊戲舞台富有未來感，就連敵人也是千奇百怪。故事劇情帶有恐懼感，進行中還會不時聽到一把慘叫聲，於深夜玩真的夠氣氛。戰鬥系統非常特別，不是用武器或魔法攻擊敵人，而是需要主靠MIND精神物體。至於最大的不滿就是這個思念回收行動，的確頗為無聊及費時。

評分：8分

IKI

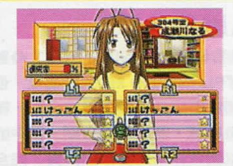
起初見到此作的時候，單看名字實在想不到是一款RPG遊戲，但當知道製作商是ATLUS，便沒有這麼大反應了。遊戲系統秉承了該廠RPG的傳統-非一般感覺！不過話說回來，遊戲雖然刻意營造一份恐懼感，不過整體氣氛不俗，而且與遊戲的世界觀卻又出奇地不謀而合。總括而言，ATLUS迷不要錯過此作！

評分：6分

SAKURA KI

ALTUS公司所開發的遊戲毀譽參半，好的像是女神轉生系列的作品，而差的好像這個遊戲。雖然遊戲的刻意營造恐怖的氣氛，可是出來的效果令人格格不入。遊戲的畫面尚算合格，不過人設卻不敢恭維。雖然夠靈異妖邪，可是卻沒有像女神轉生系列的深度。

評分：5分



LOVE HINA～愛是在言語之中～

PS/AVG/KONAMI/OPEN價格

時雨

這遊戲的沈悶程度和DC那套可算是不相伯仲……用紅外線來取得女孩子的「詞語」不難，問題是將百多個「詞語」互相配對時純粹只能靠撞，非常花時間而且無聊。POCKETSTATION的遊戲又只有一種——包剪錘，勝負全靠運氣。還有許多EVENT要在《2》才能看到，實在豈有此理。幸好配對成功後的EVENT都相當有趣，否則……

評分：7分

隨風

很無聊的遊戲！不過若果閣下家中有很多遙控器的話，倒不妨買來玩玩。為什麼？因為遊戲的玩法是把兩個相關的詞語連在一起以得到有關的事件，但是詞語的出現方法卻是用遙控器或是跟女孩玩小遊戲來發現。另外，事件亦只是CG或定格的「動畫」，有些更要第二集才可以看，實在很「有趣」呢！

評分：6分

小璘

於PlayStation上推出的另一隻《Love Hina》遊戲，此遊戲主要於PocketStation上進行，不過當中只是與此作的六位女主角玩「包剪錘」，不然就是用遙控器來取得說話；而若於PlayStation上進行遊戲的話，就只有「撞」出兩個符合的說話來看特別事件，此外就沒有什麼玩法，有點單調。

評分：5分



青之6號

PS/SLG/BANDAI VISUAL /6800日圓

AINHO

由著名動畫《青之6號》改篇而成的遊戲，當然加入了很多高質素播片。遊戲模式主要分為冒險和戰鬥二種，前者與角色交談中，可以選擇不同表情來回答對方，後者以實時方式進行，但行動系統較為複雜，戰鬥畫面毫無壓迫感，奇怪是艦隻的武器使用量沒有限制，而且難度比較高。如果你們喜歡這個作品，也可以放心去購買。

評分：7分

IKI

終於有得玩喇！這隻讓無數動畫FANS期待之作，終於也在今天有得玩喇。平心而論，遊戲的畫面、戰略性也可算是不俗。不過話說回來，遊戲的戰略性似乎較為偏低，而且動畫部份予人一份「唔夠喉」的感覺。然而，若與同期的《沈默之艦隊》相比，則似乎此作的吸引力較大。

評分：7分

咸旦仔

又是一隻從動畫移植到PS上的AVG遊戲，在動畫方面最令人留下印象的是其獨特設計的戰艦，來到PS上他的人物依舊保留著原有色彩，單以畫面來看他的質素可謂相當不錯，但進入戰鬥畫面後便令人有點失望了。總括而言，如你是《青之6號》迷的話便不妨買來玩玩吧！

評分：5分

沈默之艦隊

PS/SRPG/講談社/5800日圓

悟空

一隻由日本著名漫畫改編而成的SLG遊戲，筆者覺得遊戲玩法過於單調，只在深海四處航行尋找敵人之後攻擊，若沒有耐性的玩家(如筆者)必會覺得遊戲沈悶，而所謂的故事模式其實只是將漫畫的故事在遊戲機上展示出來，玩者只可依故事情節去執行任務，不能依自己意思向敵人攻擊，幸好遊戲的CG片段還有看頭，要不然……

評分：5分

IKI

首先，本人很抱歉並沒有看過漫畫原作，故未能把遊戲與漫畫作一比較。然而，作為一隻SLG遊戲，遊戲中的戰略性不低，而且REAL TIME系統不僅令戰略性提高，同時亦令玩者更投入戰鬥當中。雖然遊戲畫面較為普通，但終歸此作是以「漫畫原作」作招徠，故漫畫fans不妨考慮！

評分：6分

SAKURA KI

由著名漫畫遊戲化的作品，主角們控制日本最強的海上艦隊大和。遊戲分為AVG和SLG兩部份，由於故事亦較為忠於原著的關係，因此故事方面比較原整。可是在SLG部份中，控作潛艇的系統不太完善，令到遊戲中的操作性大大降低。不過喜歡這作品的人不應錯過。

評分：5分



TEXT：時雨

生產商：FROM SOFTWARE
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM×1
記憶：70-130KB以上
發售日：發售中

PS2遊戲的新標準

安定した性能を持つジオ社の高級機

說來慚愧，筆者其實在以前並沒有玩過PS上的《ARMORED CORE》系列，當時筆者見到《AC》的感覺是：「有真實感，但操作繁贅，缺乏控制機械人的快感」。筆者有這種評價的原因，是當時我已玩開速度感和操作性都一流的《VIRTUAL ON》，《AC》的畫面自然很難吸引到筆者去嘗試。

不過當《AC2》推出後，筆者對這遊戲開始有些改觀。在仔細地玩過它後，更被其世界觀和遊戲自由度所深深吸引，並且明白到《VIRTUAL ON》和《ARMORED CORE》是兩套性質完全不同的作品(前者是純對戰遊戲，後者是以完成任務為主體的遊戲)，互相不能比較，但同樣都是很出色的作品。

近期少見的「純硬派」遊戲

最近以機械人為題材的遊戲，大都會加入許多「軟派」的要素。例如使用動畫類型的超級機械人做主角，又或者是用些美男美女來做機師，即使是《VOOT》也有像FEI-YEN和ANGELAN等女性型的機械人角色，而《GUNGRIFFON BLAZE》也加入了許多非擬真的要素，如吃ITEM等等。《AC2》相比起它們，卻是一套完完全全忠於現實世界的遊戲。首先河森正治的機械設計應記一功，《AC2》內的機械人設計全都沒有什麼花巧的地方，因此能充分令人感受到它們是「軍事用的武器」(尤其以EMERAUDE公司的機體最為明顯)。接著，遊戲內雖然有許多人物出過場，但玩者卻從來沒有看過他們的樣子，而只能從聲音和文字裡猜透他們的性格。這種設計使遊戲內的人際關係顯得非常冷漠，令玩者更有置身於未來世界的感覺。另外，遊戲故事的世界觀也是十分出色——企業之間的爭鬥、政府的特殊部隊介入、同伴的背叛、政變等等，全都是很有現實味道的設定，玩者在不知不覺中，已經將自己投入在火星的世界當中。雖然筆者對最後玩者可以單人匹馬消滅所有敵人的情節有點不滿，但瑕不掩瑜，整體來說《AC2》的「硬派」氣氛是非常值得機械人迷稱讚和珍惜的(這類遊戲真的買少見少了)。



自由設計機體系統

《AC》系列最為人津津樂道的要素，十個玩者當中九個都會說是在於「自由設計機體」這點身上。其實在眾多機械人遊戲中，容許玩者設計機體的不只是《AC》一套作品，例如《FRONT MISSION》和最近的《VELVET FILE》等也有這種要素在內。不過論系統的完成度，始終以《AC》系列佔優。今次《AC2》的機械人最多可以由15個不同的部位所組成，而部件的總數多達200多件，當中的變化可說是無窮無盡。筆者喜歡《AC2》的其中一個原因，是只要玩者改動機體其中一件部件，它的影響可以是很明顯的。例如玩者在腳部的選擇(兩腳、逆關節、四腳、戰車或浮游)會令整部機械人的控制方法做成重大影響；發電機選擇出力大的或者是容量大的，也會改變機體速度的特性(出力大＝有爆炸力／容量大＝有耐力)。由於《AC2》的系統有這種特性，玩者的性格很能在他使用的機體中表現出來。



另外，根據任務內容而改變機體設定也是極具挑戰的要素。雖然有些玩者在設計好一部自己滿意的機體後，就不喜歡隨便更改它。但其實了解《AC2》中每一個任務的內容，然後設計最適合的機體出應戰，也是非常有趣的玩法。由於在任務完結後遊戲會自動為你計算彈藥費和機體維修費，如何令這個支出減到最少，便是玩者的最終目的。現在回想起來，這有點像射擊遊戲玩者爭取HI-SCORE一般！

需要玩者習慣的操作性

《AC2》的操作法基本上和PS版沒有什麼分別，只是新增了兩個按鈕——L3和R3，分別負責起動兩個新功能——EXTENSION和OVERED BOOST。對有玩開以前《AC》的玩者來說這種設計當然沒有什麼問題，但不能否認的是《AC2》的控制法本身已不是太過理想，尤其是使用L2和R2來作水平方向瞄準實在是難過登天。試想像一下玩者要進行以下動作：「在左橫向移動中旋轉，然後跳上天空從上方攻擊地面的敵人」。在這動作是空中戰AC經常使用的，到底這時玩者要一次過按幾多個按鈕？答案是：十字鈕(移動)、R1(右旋轉)、L2和R2(上下瞄準)、×掣(跳躍和DASH)和□掣(開火)！試問普通玩家怎應付得來？其實筆者覺得像《GUNGRIFFON BLAZE》般，使用ANALOG掣來作瞄準是最理想的。看看現今的電腦3D射擊遊戲，有哪一套不是用MOUSE VIEW的？



緊張刺激的CABLE對戰

《AC2》今次支援了CABLE對戰，玩者只要將兩台PS2用iLINK連在一起，就能進行全畫面的二人對戰，就像《VIRTUAL ON》一樣。這個功能大大提高了遊戲的耐玩度，因為與人對戰和完成任務是兩種完全不同的體驗。不過有少許可惜的是，《AC2》的對人戰實在太過注重武器的火力了。在大家的實力相若時，輕火力、高機動的機體要勝過重裝甲、重火力的機體幾乎是沒有可能，這會導致機體時的自由度降低，日本最近搞的某《AC2》比賽就有近八成參賽者的右手武器是榴彈砲！



總結

《AC2》的出現，的確為PS2的遊戲LINEUP注入了一支強心針(之前的PS2遊戲大都表現一般，甚至是差勁)，只要你不討厭機械人，筆者都提議所有PS2機主都要買一套！

TEXT：遊戲誌編輯部

新連載

遊戲主機風雲錄

第一回 Nintendo® SONY® Panasonic

任天堂、SONY和松下之間的恩怨

序

遊戲機界現正處於激盪的年代……

SEGA的DREAMCAST、SONY的PLAYSTATION 2、任天堂的GAMECUBE和MICROSOFT的XBOX，四部家用遊戲主機誰能主宰未來數年的遊戲界？現在誰人也無法知道。不過其實在六、七年前，我們也曾經經歷過一次令遊戲界天翻地覆的革命——雄霸了遊戲界近十年的任天堂，竟然在一夕之間敗了给「外行人」SONY，结束了其專制统治。從這事件當中，我們或許可以見到一些有關未来遊戲界去向的啟示……

幻之「PLAYSTATION」誕生

很諷刺地，將任天堂擊敗的SONY PLAYSTATION，它的誕生其實某程度上是由任天堂一手一腳做成的。

PLAYSTATION的前身，其實是SONY計劃中一台可以兼容超級任天堂遊戲帶的CD-ROM主機，當時外界一般預測它會在1992年推出市面，市場和玩者對這台超任CD-ROM更是充滿憧憬。可惜這個「PLAYSTATION計劃」最後因為任天堂單方面破壞和SONY簽下的合約而告終。

對現在年輕一代的玩者來說，應該很難想像到SONY和任天堂以前曾經是盟友吧！其實SONY和任天堂之間是存在過一段相當長的蜜月期的，原因要從任天堂開發超級任天堂一事說起。在88年，SEGA的16 bit遊戲機「MEGA DRIVE」(MD)推出了市場，雖然一般玩家對它的興趣不大(SEGA在當時的玩家層已經主要是由遊戲狂熱者和街機愛好者所組成，直到今時今日的DC也沒有改變)，但對任天堂來說，MD的性能卻遠比想像中的出色，因此任天堂不得不改動原已進行中的超任開發計劃。不過前身只是一家花札、樸克製造公司的任天堂，她根本就沒有開發比MD強的主機之開發力(任天堂在超任以前的遊戲機，也是要靠三菱、SHARP和RICHO等公司的協力才能開發成功)，為此，任天堂決定和SONY合作。利用對方的技術力，最終超級任天堂的性能是MD完全不能比擬的。

◆SEGA的MEGA DRIVE主機，雖然算不上是成功的產品，但卻培養了一班忠實的FANS(圖為改良型的MEGA DRIVE 2、MEGA CD 2和32X)

就SONY來說，協助任天堂開發超任，其背後是有另一動機的。SONY希望藉著電視遊戲機在普羅家庭的滲透力，來普及銷量一直不振的CD-ROM光碟機。

現在大家對CD-ROM絕對不會陌生，因為家用遊戲機使用光碟來作儲存媒體已成一般常識。但在90年代初，CD-ROM除了有PC-ENGINE採用外，在其他領域上仍未能普及，「多媒體」始終只是個空泛的名詞。CD的發明者SONY和飛利浦雖然曾經推出過CD-I這個統一的系統，也大力開發對應的軟件，但始終不能獲得大眾的支持。因此，SONY這終明白到要普及CD-ROM，就必須倚靠極克吸引力的遊戲機來達到目的。



◆很多人曾熱切期待過超級任天堂的CD-ROM推出

在完成了開發超任的工作半年，SONY就已經完成了超任兼容CD-ROM機，代號「PLAYSTATION」的開發，並且連試作用的遊戲也一併完成了。可是在這時候，任天堂卻突然公佈和同是CD的發明者之一的飛利浦公司合作，開發超任用的CD-ROM光碟機！

對SONY來說，這完完全全是任天堂單方面破壞兩者之間的合約，但由於日本人在合約中的用字一般都十分曖昧，不像外國的合約般每一個小節都寫得清清楚楚，因此任天堂可以避重就輕，令自己不會觸犯到合約的條款。任天堂和SONY為此爭持了好一段時間，但由於任天堂始終不肯讓SONY的「PLAYSTATION」CD-ROM和飛利浦的超任CD-ROM兼容，SONY見即使勉強推出「PLAYSTATION」也不會有任何市場，無可奈何地被迫放棄了超任CD-ROM的計劃，大家和這「幻之主機」也緣慳一面了。

不過SONY並沒有完全放棄在遊戲市場上發展，在經過了兩年時間對市場和硬件的研究，SONY推出了新生的PLAYSTATION——一台擁有自己獨立制式的遊戲主機。但在當時有誰能夠想像到它竟然能夠將任天堂的王朝摧毀呢？



◆一個王朝結束、新生PLAYSTATION代表了SONY王朝的誕生

任天堂抗拒SONY開發CD-ROM的理由


◆當時超任的遊戲定價多為1萬日圓左右，SQUARE的作品更是高達1萬2000日圓！(圖為超任末期的作品《BARHAMUT LAGOON》)

為什麼任天堂在明知道SONY正在開發超任CD-ROM的同時，卻走了去和飛利浦簽下另一張開發CD-ROM的合約？這樣做有什麼好處？當中的原因，是和任天堂一直以來做生意的手法有關。

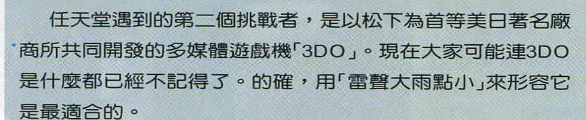
任天堂的收入來源，主要是來自軟件廠商發行遊戲時繳付的權利金。當一家軟件廠要生產任天堂遊戲機的軟件時，她一定要先將遊戲交給任天堂審核，決定生產的數量，而卡帶則要交給任天堂生產。每生產一盒卡帶，軟件商都要預先付一定數目的權利金(金額視乎廠商和任天堂的關係而定)。換言之，不論那些遊戲能夠賣出去，任天堂都可以從權利金中預先賺一筆，完全沒有風險可言。一旦軟件賣不出去，受害的只是軟件商。雖然這種生意手法是非常不公平，但任天堂自辯說：「這是為了保障軟件的質素。」而軟件商方面則礙於任天堂的權力太過強大(得罪任天堂的後果，通常是將遊戲放到和其他超大作同日發售)，市場上又缺乏有力的競爭者，所以也無力抵抗任天堂的「暴政」。

不過一旦SONY的「PLAYSTATION」上市，任天堂這種生意模式就會有崩潰的可能。任天堂和SONY之間定下的合約中，列明了SONY本身有發售超任兼容機的權利，而且連軟件也可以自行開發和販賣，不受任天堂約束。另一方面，由於CD-ROM有大容量、高音質、表現力高等優點，它取代卡帶成為遊戲媒體的主流只是時間的問題。由於CD-ROM的生產成本相當便宜，而且不一定要由任天堂方面生產，發行軟件的主導權很自然就會落在SONY和軟件廠一方，對任天堂是「百害而無一利」。

為此，任天堂不惜破棄和SONY的合約，改和飛利浦合作。這是任天堂極高明之處，因為任天堂只要另造一個新的標準，SONY的「PLAYSTATION」就會成為二流貨色。「PLAYSTATION」不能和真正的超任CD-ROM遊戲兼容，SONY根本不可能獲得市場的支持，更何況這時任天堂心目中已沒有推出CD-ROM的打算！SONY在「PLAYSTATION」上的失敗，可說是因為她未能猜透到任天堂對控制市場的最後底線吧！

3DO向任天堂的挑戰

任天堂遇到的第二個挑戰者，是以松下為首等美日著名廠商所共同開發的多媒體遊戲機「3DO」。現在大家可能連3DO是什麼都已經不記得了。的確，用「雷聲大雨點小」來形容它是最適合的。

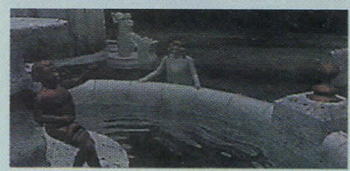




◆令遊戲廠商充滿期待的3DO，但在公布價格後……

3DO的「後台」其實非常強勁，當中包括了日本電器界兩大巨頭之一松下電氣、美國軟件最大手ELECTRONIC ARTS、美國通訊界的巨人AT&T、在娛樂界極具影響力的時代華納、和有份製造3DO主機的三洋電機等。在有這樣多的大公司支持下，3DO當初宣傳攻勢之強勁可想而知。




◆《D之食卓》是3DO強大機能的象徵

另一方面，3DO的機能在當時來說也是極之「超班」。它載有32bit的RISC CPU，擁有非常高的3D運算能力(就當時來說)，加上播放動畫、PHOTO CD等附加功能，這些都令3DO極受遊戲廠商所注目。

不過3DO最叫遊戲業界和任天堂震撼的，是她那個全面協助軟件商的制度。首先，軟件商在3DO上推出遊戲時繳付的權利金比超任要便宜得多，而且製作CD-ROM的成本也只是卡帶的1/5左右，還有3DO的開發機材只需約八十萬日圓，但超任的開發機材卻要七百萬日圓！在開發工具方面的支援，3DO也比任天堂優勝，松下和時代華納的開發工具和音響數據庫，全都可以免費借給軟件廠使用，省卻不少開發成本。

這種優待軟件商的制度，吸引了大量軟件廠商加盟3DO的陣營，數目達到300間以上！當中日本的廠商也有50多間，例如NAMCO、CAPCOM和BANDAI等大廠也是其中一份子。這種現象，已動搖了任天堂「以強權牢牢控制著軟件商」這個賴以生存的根基。

為了和這個史無前例的威脅對抗，任天堂在93年的「初心會」(任天堂和遊戲經銷商舉行的會議)中，宣佈將會在95年推出一台64bit的遊戲機(即是現在的NINTENDO 64)，其定價更低至25000日圓！業內人仕一聽到這個消息，便知道這只是任天堂慣用的情報控制技倆，目標是讓玩家知道有下一部任天堂主機的存在，打消他們購買3DO的意欲。


◆N64的最後定位，是任天堂專用遊戲

不過最後任天堂這些擔心，原來是不必要的。因為松下的第一台3DO主機「3DO REAL」公佈的預定售價，是7萬9800日圓。在這時候，3DO已經註定要失敗了。因為當時超級任天堂的售價是2萬5000日圓，但另有不少人覺得昂貴，接近8萬日圓的售價對一部遊戲機來說是完全不設實際的。雖然松下在發售前一刻將售價調低至5萬4800日圓，但仍不是可以吸引到一般人會購買的價錢。結果，3DO連一些受歡迎的遊戲都沒有推出過的情況下，就已經從市場上消失了。



◆松下公佈的M2主機造型，很可惜最後它也沒有推出市面

為什麼松下會犯下這種失誤？主要原因，是松下未能脫離電器廠商的經營思想。在電器的世界中設定產品價格的方法，是以「生產價格+利潤」的方式來決定的。另外為了盡快收回產品開發的成本，一件新產品在推出時的價格一定比較高昂。但問題是遊戲機和其他電器不同，當遊戲機缺乏一個強大的用家層，遊戲軟件的銷量便不會多，回報少，遊戲廠商也不會願意替你開發遊戲。因此主機廠商根本不能期望在販賣主機處賺取到利潤，即使「賣一部、蝕一部」，也要增大主機的基數。反正在硬件上的損失，可以在遊戲軟件和權利金方面賺回來。

松下在3DO的計劃徹底失敗後，曾經計劃過推出另一部64bit主機「M2」，不過後來由於失去了發售的時機(PLAYSTATION已成為了次世代的霸主)，最終被迫從遊戲機市場撤退。不過這種撤退只是暫時性的，現在，松下和任天堂已經化敵為友，組成同盟聯手製作任天堂的N64後繼機種——GAMECUBE。遊戲業界的合縱連橫，永遠是那麼難以預計的……

(下期預告:PS、SS、N64三國鼎立時代)

遊戲誌專題 決戰東京！

TOKYO GAME SHOW 2000 AUTUMN!!

東京遊戲展特報！廠商作品逐件睇！！

在剛過去的9月22日至9月24日，對TV GAME業界來說可算是意義重大。相信一直有留意家用機情報或心水清的TV GAME玩者也大概知道是怎麼一回事罷！因為那正是一年一度的大型遊戲展覽「TGS」(TOKYO GAME SHOW 2000 AUTUMN)舉行的大日子，今屆的TGS於海濱幕張舉行，想知道在來年各大遊戲廠商有甚麼大作發表，便不容錯過以下的介紹。廢話少說，去片喇！



睇show先睇女仔

這又是《遊戲誌》的SHOW GIRL時間，不論任何GAME SHOW也不忘撮取一些靚靚姐姐的玉照回來，今次也不例外，由於今次的TGS中有不少COSPLAYER關係，故我們會把SHOW GIRL及COSPLAYER的「玉照」一併公開，至於那邊較吸引，那便得看官自行判斷了。


◆《餓狼MOW》的JANET姐姐啊！


◆令人心跳的Konami姐姐


◆Enix姐姐……你好嗎？


◆Microsoft姐姐啊！

SONY

Sony Computer Entertainment Inc.



今年SCE的STAGE EVENT也編排得非常緊密，《古惑狼CARNIVAL》、《GRAN TURISMO 2000 A spec》(《GT 2000》)等也是非常受歡迎的遊戲，基本上，今年SCE在現場中最受注目的作品可算是《GT 2000》，還當場展示了十數台《GT 2000》供參觀者遊玩。在場所見的質素也非常不俗，至少令人非常滿意，看來SCE也開始掌握了PS2的開發技術。又，PS 2的專用PRINTER也成了話題。



◆PS 2專用PRINTER


◆《捉猴呀》！牠又走來搗蛋乎？

展出作品

《GRAN TURISMO 2000 A spec》



PS 2／予定今冬推出／RAC／價格未定

享負盛名的《GRAN TURISMO》系列，首次於PS 2的舞台上登場，由於PS 2的強大機能，故整體表現比前作好得多，值得一提是本作中登場的150款車種也是經過了嚴格挑選，而且一些新款車種諸如Roadster、Viper、以致R34GTS-R等亦會收錄在內，總之對賽車有興趣的朋友也理應一試罷！據知Logitech將為本作推出一款全新的連腳踏controller。


◆對賽車有興趣的朋友理應一試

《DARK CLOUD》

PS 2／予定12月／RPG／予定5800日圓



採用DVD容量的RPG作品，遊戲中的世界可自由「創造」，主角的世界曾被魔神破壞、為使大地復原而展開冒險。當中的3D迷宮是自動生成，而且透過收集DIORAMA碎片，可令已被破壞的城鎮再次復原。遊戲的自由度高，而且城中情報亦隨時間而有所改變，令人期待的作品。


◆遊戲畫面

《古惑狼 CARNIVAL》

PS／予定12月14日／PARTY／價格未定


◆最多可作4人亂鬥

在PS上素來活躍的古惑狼，今次繼續在PS上大放異彩，然而，今次卻一改以往的ACT方式，改以「PARTY」亂鬥形式進行遊戲，讓玩家更能享受明快的ACT樂趣！遊戲最多可作4打，而且本作更可2人合作對付敵人，絕對是考驗友情的良機！

其他展出作品


◆PS 2作品《BLOOD～THE LAST VAMPIRE》

◆駕空歷史SLG《Bein Panzer》


◆PS 2另一焦點作《SKY GUNNER》

KOEI



以SLG作品《三國志》起家的KOEI，在眾多TGS 2000登場作品中，最矚目的也可算是同為SLG作品的《決戰II》（KESSEN II）了。就現場所見，《決戰II》的畫面絕不比前作差，而且那千軍萬馬的場面著實十分有氣勢，難怪每次在會場播放片段時，也吸引了不少人駐足觀看！

展出作品

《決戰 II》

PS 2／予定今年冬季／SLG／予定5800日圓



《決戰》以皇者姿態在一眾PS 2作品中脫穎而出，今次KOEI再接再勵，在冬季推出續作再戰江湖。遊戲是以劉備及曹操為主線，本作中包含了攻城戰、水上戰及妖術等策略，加上CG人物的輪廓十分清晰，而且又以《三國》作題材，相信定能掀起一陣熱潮。（至少在本地玩家而言‧‧‧‧）



◆戰場上捲起了巨大的龍捲風

READY 2 RUMBLE BOXING

DC／PS 2／予定今年冬季／SPT／價格未定

一隻在美國大HIT的拳擊遊戲，雖然是美版GAME，但遊戲可玩性奇高。本作中合共23名角色，其中隱藏人物更包括Michael Jackson及NBA的MVP選手O' Neal！單是此點已甚具睇頭，加上今集追加了可鍛練拳手能力的Mini Game和Team Battle等新模式，故大家不妨拭目以待。





◆可鍛練拳手能力的Mini Game

其他展出作品









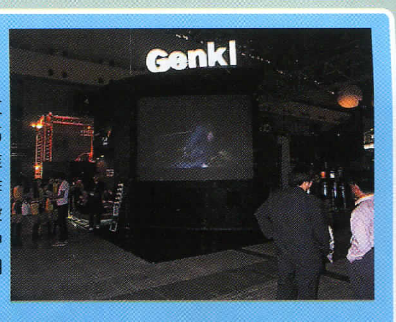
◆以音樂來戰鬥的《GITAROO-MAN》（PS 2作品）

◆首次在PS 2登場的《Winning Post 4 MAXIUM》

◆以日本戰國時代作背景的《信長之野望 嵐世記》（PC作品）

◆3 on 3籃球作品《NBA Hoopz》（DC／PS 2）

Genki

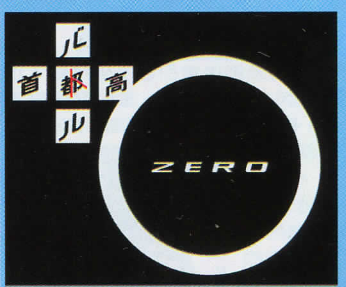


在Genki的攤位內，所播放的遊戲片段就只《首都高BATTLE ZERO》及《劍豪》，雖然展出作品不多，但由於兩套作品俱具上乘水準，加上Genki設置了多台《首都高》供人試玩（仲有一班姐姐陪你玩），是以人潮仍是洛繹不絕！

展出作品

《首都高 BATTLE ZERO》

PS 2／予定今年冬季／RAC／予定5800日圓



人氣RAC作品最新作，從暫時公佈的資料中，知道《首都高0》會有全長180km以上的賽道可供選擇，其中最高時速可達300km以上。此外，SP系統（VS專用）可影響了賽程，落後的一方會減少SP，而SP到0時便作敗方論，同時B.A.D系統會給予玩者技術一個評分。



◆不比DC版畫面差

《劍豪》

PS 2／予定2000年／ACT／予定6800日圓



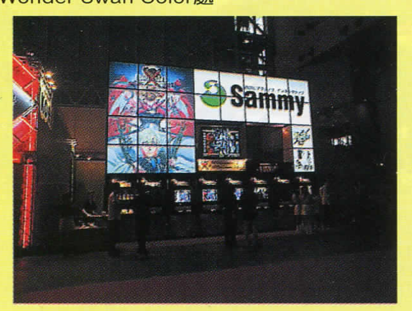
在今次TGS中，《劍豪》也可算一款受注目之作。故事始於元祿時代，其時太平盛世，武士的那套生存方式已不合時宜了。在如此時代，你會成為一個怎樣的武士？遊戲中角色的精神狀態以「氣」表達，「氣」的多寡會對戰鬥構成很大影響。



◆遊戲畫面

Sammy

記得《GULITY GEAR》甫在PS推出，SAMMY便打響了名堂。其中街機版《GULITY GEAR X》甫推出可謂搶盡了同期作品的風頭，而在今年TGS中，SAMMY的皇牌作品則可算是以DC版《GULITY GEAR X》！其試玩CORNER經常也擠得水泄不通，可見遊戲受歡迎之高，又，此作亦會移植至Wonder Swan Color處。



展出作品

《GALETY GEAR X》

SAMMY／12月推出／DC／FIG



當年在PS上推出便搶盡了同期作品的風頭，平地一聲雷的作品－《GULITY GEAR》，SAMMY在今年TGS中展出DC版《GULITY GEAR X》，由於同是以NAOMI底板開發，故畫面不比街機版遜色。基本系統繼栭自前作，而且場中展出的DC版只可用3名人物，包括KYKISKe、SOL-BADGUY及MAY，但流暢度十足，令人期待的作品。



◆令人期待的作品

其他展出作品



◆SRPG作品《Brave Sword》

CAPCOM®



CAPCOM在今年中也可算是風頭蓋，原因是她有不少有份量的GAME，當中又以《鬼武者》最為矚目。在格鬥作品方面，則以《燃燒罷！JUSTICE學園》(DC)及《CAPCOM VS SNK》最為吸引。其中《鬼武者》的CORNER經常也擠得水泄不通，可見大家對它的期待。

展出作品

《鬼武者》

PS 2／予定2001年1月25日推出／ACT／價格未定



一隻公佈後曾引起不少迴響，也許全因主角外貌是以金城武作藍本罷！在試玩版中可發覺遊戲的流暢度比想像中好。故事講述劍士明智左馬介為救雪姬而孤身闖入充滿妖氣的稻葉山城，遊戲的操控十分簡單，而且斬殺時的刀聲及敵人濺出的鮮血也十分真實，相信各ACT玩家也會喜歡。



◆斬殺時的刀聲及敵人濺出的鮮血也十分真實

其他展出作品



◆以夾快見稱的FIG作品《燃燒罷！JUSTICE學園》將於12月在DC登場



◆GAMEBOY Advance作品《ROCKMAN EXE》（暫稱）

KONAMI

在今次TGS中，KONAMI的攤位真的很大，而且展出的作品很多，但最吸引的作品則要數《M.G.S.2》及《SILENT HILL 2》了。雖說今次TGS的展示影片不及上次在洛杉磯的E3展覽般，令場的所有人在觀賞後也無不拍手歡呼，但以《M.G.S.2》的新片段中，OP一幕公路上雨中飛車，已令人感歎到KONAMI在CG的製作能力竟達至如斯境界！





◆評價不俗的《Shadow of Memories》（PS2作品）



◆《SILENT HILL 2》



◆《METAL GEAR SOLID 2》

展出作品

《DISNEY DACING MUSEUM》

N64／予定2000年11月30日推出／ETC／7800日圓



◆所有歌曲也耳熟能詳

《DDR》首度進軍N64之作，也是KONAMI展場中(音樂GAME CORNER)最多人排隊的作品。也許當中歌曲全是耳熟能詳的迪士尼音樂！在試玩的人中也有不少女孩子，N64的機能可有如此流暢度實屬難能可貴。遊戲將對應專用跳舞毯，是N64機主必買之作。

其他展出作品



◆不讓DC專美的PS 2作品《WTA TOUR TENIS》（暫稱）

◆GAMEBOY Advance作品《惡魔城》（暫稱）

◆PS作品《WINNING ELEVEN 5》

BANDAI



雖說SCE及KONAMI是今屆TGS中最大的展出商，但論到最注目的展出商，則一定要數BANDAI了。今次BANDAI的攤位主要分為BANDAI及WONDER SWAN COLOR兩部分。其中BANDAI主要展示的作品就是PS《北斗之拳》及PS 2《GUNDAM》。而WSC攤位所展示的大部份也是已公佈推出之作，但當中有不少是十分出色的名作，如《FINAL FANTASY》、《TERROR 2》及《機動戰士Vol.1》等。筆者有幸試玩了一陣《FINAL FANTASY》及《ROMANCING SAGA》（睇DEMO），基本上只有一字概括之：「正！」



◆令人感動！《FF》復活！！

展出作品

《北斗之拳》

PS／予定2000年10月26日推出／ACT／5800日圓



原哲夫名著復活！在試玩版中可發覺遊戲的流暢度比想像中高。遊戲中的STORY DEMO可看回故事的名場面，之後在FREE LINE BATTLE中與一大班惡黨戰鬥，最後便是與BOSS進行一對一的決戰！另外，在BOSS戰中根據畫面指示輸入指令，更可令敵人死亡時的對白有所改變。（秘孔SYSTEM）



◆遊戲採用TV版的聲優

其他展出作品



◆PS 2版《GUNDAM》



◆SQURE製作的GAME《WILD CARD》



◆《ROMANCING SAGA》

其他參展商展出作品

EPOCH

以《多啦A夢》(叮噹)系列聞名的EPOCH，今次參展作品主要以N64《多啦A夢SOS 3》及GBA《多啦A夢》為主，但當中最突出的可算是兩套體感遊戲《EXCITE乒乓》及《EXCITE棒球》，遊戲採用第一身視點，加上有如棒球棍及乒乓球板的CONTROLLER，相信到時必掀起一陣棒球及乒乓球熱潮。







◆本地必HIT之作《EXCITE乒乓》

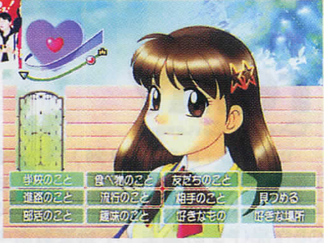


◆仲有打棒球的《EXCITE棒球》呀！

enterbrain



向以《RPG製作室》系列聞名的eb，今次參展作品主要以PS《RPG製作室4》及《PANZER FRONT》為主，但當中最突出的可算是PS 2遊戲《TRUE LOVE STORY 3》，遊戲中隨主角各種能力值參數的變更，在對話時的好感度及EVENT的發生也會有所影響，令人期待的PS2戀愛SLG作品。



◆《TRUE LOVE STORY 3》，可會再為它的情節而感動嗎？

SUNRISE

一向擁有眾多動畫版權的SUNRISE，今次參展作品主要以PS 2版《SUNRISE英雄譚R》、《G-SAVIOR》及GBC《Harobots》為主，較突出的可算是《英雄譚R》及《Harobots》，當中《英雄譚R》只比DC版好一點，而《Harobots》則以Haro來育成各款SUPER ROBOT，與WS版差不多。





◆似乎不少人也喜歡《英雄譚R》呢！

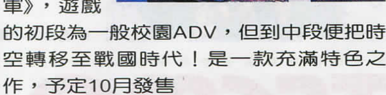






◆SUNRISE的擺位又怎少得了GUNDAM的模型？

ASK



一間名不經傳的廠商，ASK今次參展作品主要以PS 2《AIR RANGER》(直昇機救人)及《撞球 BILLIARDS MASTER 2》(桌球)為主，但當中最突出的可算是PS遊戲《高2→將軍》，遊戲的初段為一般校園ADV，但到中段便把時空轉移至戰國時代！是一款充滿特色之作，予定10月發售



◆充滿特色之作《高2→將軍》

JALECO

久違了以的JALECO，今次參展作品主要以PS 2作品為主，分別有《DREAM MUDITION》、《CARRIER～THE NEXT MUTATION》(暫稱)及《NAVY-FORCE》(暫稱)，當中又以唱歌GAME《DREAM MUDITION》最突出，可能是當中歌曲太動聽罷！在場也有不少玩的人唱出《CITY HUNTER》的ED，而且博得台下熱烈掌聲，可惜當中全是日文歌詞，不然必可在本地大HIT。



◆《CARRIER～THE NEXT MUTATION》(暫稱)



ENIX

自《DRAGON QUEST VII》後本以為暫無作品參展的ENIX，在今次參展作品主要有《Dance Summit 2001》(PS 2)、《我是監督》(PS)及《COMMAND MASTER》(GBC)為主，但當中最突出的可算是改編自大HIT動畫的GBC遊戲《咕嚕咕嚕魔法陣》，遊戲採用RPG形式，把勇者仁傑及魔女哥莉的搞笑冒險情節再次展示大家眼前。





◆你還記得《咕嚕咕嚕魔法陣》嗎？



namco



在今次眾多參展作品中，Namco分別以《Tales of Eternia》(PS)、《Moto GP》(PS 2)及《Tales of Phantasia》(GBC)為主，當中最突出的當然是PS作品《Tales of Eternia》，在會場試玩版中可體驗遊戲中播片、戰鬥及平常畫面，整體表現十分理想，難怪可吸引這麼多人試玩。





◆整體表現十分理想



◆《Moto GP》

TAITO

近年以《PUZZLE BOBBLE》系列聞名的TAITO，今次參展作品主要以PS 2《SUPER PUZZLE BOBBLE》及PS《乘座起重機》(會場真係有部起重機「棟」響度架)為主，然而大家亦要注意其PS 2足球遊戲《GREATEST STRIKER》，遊戲強調真實表現，加上日本代表隊是以全員實名登場，各位足球迷不要錯過。



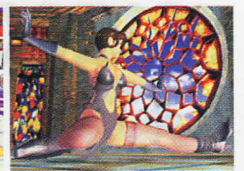
◆適合大小朋友的《SUPER PUZZLE BOBBLE》

TECMO

以《DEAD OR ALIVE》系列聞名的Tecmo，在今次參展作品雖不再「獨沽一味」，但當中最突出的仍是DC版《DEAD OR ALIVE 2》。不過除此以外，另一款PS 2遊戲《UNiSON》也是值得注意之作，是一隻以ANALOG手掣遊玩的跳舞GAME，加上選曲分面亦包括了Morning娘的歌曲，相信到時不少FANS也會支持。



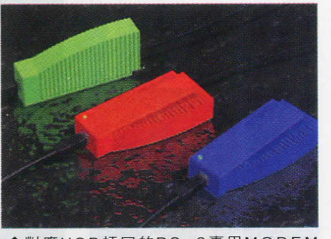
◆玩法新穎的跳舞GAME《UNiSON》



◆始終也是《DEAD OR ALIVE 2》嗎？

SUNSOFT

在今次TGS 2000秋中，SUNSOFT參展作品主要是以PS的《VALUE 1500》系列為主，當中不是麻雀便是波子機。最吸引的反而是PS 2專用INTERNET軟件《ENJOY MAGIC》，以及對應USB插口的PS 2專用MODEM「Online Station」。



◆對應USB插口的PS 2專用MODEM「Online Station」

TAKARA

以《Q版賽車》系列聞名的TAKARA，今次參展作品主要以PS及PS2為主，GB就只有《BRAVE SAGA》而已，當中最突出的可PS 2版《Q版賽車 HG》及PS作品《龍之子FIGHT》，其中不少人也驀名前往《龍之子FIGHT》的試玩台，遊戲的完成度頗高，只是略嫌流暢度不足，希望推出時有所改善。







◆不少人也驀名前往《龍之子FIGHT》的試玩台

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

以「射飛機GAME」《1945》系列聞名的彩京，今次參展作品不多，主要是以PS 2的乒乓球GAME《去罷！溫泉卓球》而已，也許是PS2的關係，當中打乒乓球時那球來球往的表現最為突出。始終以乒乓球為題材的作品不多，令人期待之作。



◆《去罷！溫泉卓球》

HUDSON



以《BOMBERMAN》系列聞名的HUDSON，今次參展作品主要以GB及GBA為主，PS及PS 2分別只有《BOMBERMAN LAND》及《DNA》而已，當中最突出的可說是GBC的《GRANDIA》及GBA《桃太郎》，其中後者更可比美SFC的水準。



◆GBA《桃太郎》的畫面水準可比美SFC

INTERZONE21

http://www.interzone21.co.kr

大家也許不知道，INTERZONE 21其實是一家韓國公司來的，她的參展作品《AC.Percuss》是一部類似跳舞機的街機，玩法類似《DDR》，分別就只在於今次是用手而已。在眾多外國參展商中，INTERZON 21的攤位也算熱鬧，至少試玩《AC.Percuss》的人甚多。



◆《AC.Percuss》的機殼外型

irem

近年已傾向減產的Irem，在今次參展作品分別有《KAHTON KUN》(PS)、《三洋PACHINKO PARADISE》(PS)及《激寫BOY 2》(PS 2)，但當中最突出的卻不是遊戲作品(雖然大部份小孩也喜歡《激寫BOY 2》)，而是一部名為「卓上型液晶MONITOR」的週邊機器，成為了Irem攤位的焦點。



◆「卓上型液晶MONITOR」竟成Irem的焦點！



◆《激寫BOY 2》

TOMY Dream Energy

以《ZOIDS》(索獅)系列聞名的TOMY，在今次參展作品主要主要有《ZOIDS》系列遊戲(PS／GBC)及數款GB作品(PS 2)為主，不過要數當中最突出的則一定是PS 2的3D FIG遊戲《GRAPPLER刃牙～BAKI最強列傳》，遊戲改編自人氣漫畫，其中「最大TOURNAMENT」模式可說把原著神韻完全重現！

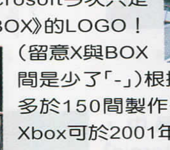


◆TOMY攤位最受注目之作《刃牙～BAKI最強列傳》

XBOX 正式公佈？

www.xbox.co.jp

在今屆TGS的會場入口中「大大隻」寫了《XBOX》，本想今次一定是有新料公佈，豈料苦等了這麼久，才知Microsoft今次只是正式Comfirm其新主機《XBOX》的LOGO！(留意X與BOX間是少了「-」)根據美國公司宣稱，刻下已有多於150間製作公司加盟了Xbox，暫予計Xbox可於2001年秋出售。







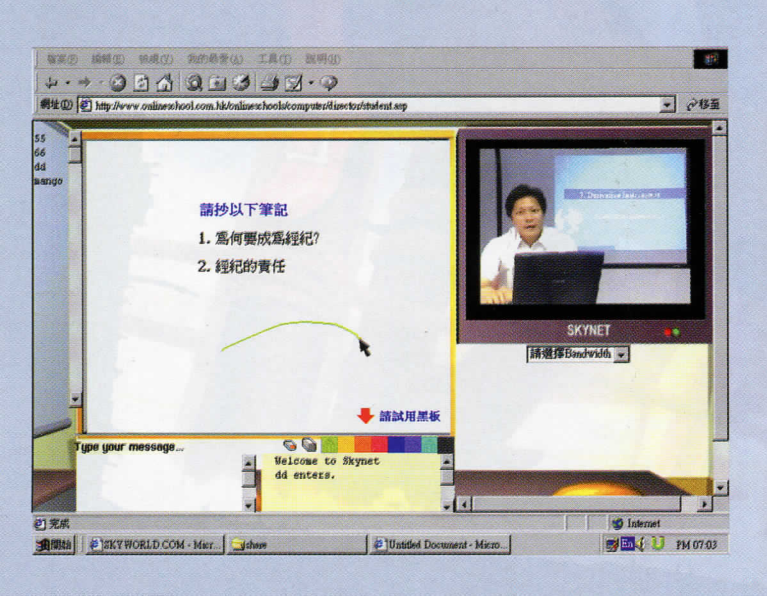
◆攪咁耐就只係公佈個新LOGO？



天網推出
真正網上教育喇！

新穎教法

700K寬頻畫面，互動CHAT ROOM同埋互動黑板等，學員可以即時同導師互動問答，亦可以將每一堂重看，方便重溫。



學費至抵，保證合格，否則退回一半學費及可免費重讀

課程	編號	全期課程學費
網頁設計班	WDFC-1a	HK$1,484
Photoshop V5.5	WDU-1a	HK$628
Dreamweaver V3.0	WDU-2a	HK$428
Flash V4.0	WDU-3a	HK$428



查詢熱線：2835 8177

以上詳情，請留意

www.onlineschool.com.hk



GAME PLAYERS攻略系列

DC年尾RPG大作





新世代兒童i.T刊物
i-KIDS
少年王
集益智、電腦科技、至Hit動漫畫於一身！
睇《少年王》成為最UPDATE嘅「醒目新人類」！
2000年10月5日
逢隔星期四出版
只售$8蚊
VOL.2
勁送禮品：
《百變小櫻》原裝動畫VCD！
《勁爆BOM BOM彈珠人》激光劍！
最新、最快電腦智識、益智網頁資訊！
最強、最勁『手提遊戲』、『家用遊戲』情報、攻略一網打盡！
強勁漫畫連載陣：
絕強咕GAME漫畫《鬥神咕烈傳》激戰展開！
溫馨、奇幻少女漫畫《不思議國度》！
機械人模型格鬥新熱潮《金剛小寶貝》！
玩具、模型、漫畫第一手資料！包羅萬有！
隨書附送禮品包括：
《櫻桃小丸子》精美明信片一套！
《勁爆BOM BOM彈珠人》巨型海報！



TEXT:AINHO

DC

發售商：	SEGA
售價：	6800日圓(Limited Box9800日圓)
容量	GD-ROMx2
記憶：	27 BLOCKS
發售日：	10月5日
RPG/	

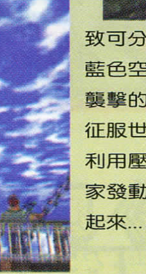
遊戲發售前大特集

SEGA於Dreamcast上重頭大作RPG之一《ETERNAL ARCADIA》，相信本刊出街時，大家可能已經買了回家，日以繼夜不停地玩。此作故事舞台，主要圍繞天空上島與島之間互相發生的大戰，人物陣容及國家方面非常龐大，每個國家都擁有各自風俗的特色。現在我們會以詳細地介紹遊戲中最新國家情報，以及其他各種重要資料，令大家可以一面玩的同時，能夠更加深入了解這個遊戲。



ETERNAL ARCADIA 背景

這個世界，人們都是居住於浮在天空中各式各樣、大大小小的島嶼上，他們都是依靠飛空船來往各島嶼之間，藉著互相交易而謀生，而這世界上最活躍的勢力是出生於空中的海盜，亦即是空賊，他們大致可分為二類，第一類是正義的藍色空賊，第二類則是逢商船必襲擊的黑色空賊。另一方面，以征服世界為陰謀的巴魯亞帝國，利用壓倒性軍事力量，向周邊國家發動戰爭，使天空上再次混亂起來...



巴魯亞帝國的野心

由於這國家的天氣經常產生雷電的現象，再加上人們擁有很高的科學知識，能夠借用這些能量，大量製造出先進而威力強大的軍事武器，因此他是全世界中擁有最大型艦隊的國家之一，其他國家的軍事力量與他相比，真是有過言無不及。正因如此，鄰近的國家經常擔憂著自國的安危。另外，於遠古時代，人類製造了幾個極具破壞力的巨大古代兵器－「傑嘉斯」，其中可知道有綠之傑嘉斯和紅之傑嘉斯存在，它們的體積有如天一般高，輕輕一擊便可將整個島嶼完全粉碎，然而因為它們的力量如此驚人，巴魯亞帝國便決心尋找這些古代兵器的存在地，以及找出甦醒的方法。





巴魯亞帝國

以黃色月亮照耀著巴魯亞帝國的大地，上空經常有濃厚的雲層覆蓋著，不論日間或晚上都是漆黑一片，沒有光明的照射，因此這國家又被稱作為黑暗之國。這國家最大特色便是分為華麗的上級都市及荒廢的下級都市，上級都市主要集中於皇帝直屬，有掌握控制下級都市人民權力的貴族階級，建築物全部都是燈火光明、金碧輝煌的豪華宮殿，映照出擁有高度文明而現代國家的一面。下級都市則與前者情況完全相反，主要分為工業區和居住區，兩者環境非常惡劣，每處地方都是沒有人清理，因此衛生情況非常令人擔心，而人們每日都需要消耗很大的勞動力去應付工作，因此他們大多毫無表情，沒有生氣，顯露不出笑容的一面。





古代文明的歷史

於古時，天空的世界上共有六個國家存在，各國因為防範別國侵襲的理由，分別製造出具有恐怖感的終極兵器－「傑嘉斯」。由於各國好奇心的關係，嘗試它的威力如何強勁，於是便利用他們互相進行戰鬥，令每處地方都受到嚴重的損毀。於這個時候，世界上突然間出現天變地異的現象產生，令世界出現滅亡的命運，與此同時亦令傑嘉斯活動停止。事件結束後，後代的人認為其起因是由傑嘉斯出現所引起，因此人類便將它們封印起來，希望不要再次歷史重演的事情發生。







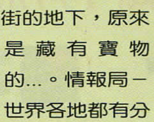
遇見馬露哥少年

於巴魯亞帝國下級都市的一處地方，主角們遇上一位沒有家族親人照顧的少年「馬露哥」，他經常在下級都市中流浪，擁有勇敢和敏捷的行動力，沒有人知道他的真正身份，而在故事的情節中，他遇上主角時的表情好像很不友善，其中交談當中，向主角說了一句說話：「明日處刑場來，你就能見到真正重大事件的背後。」不知主角們到達這處地方會得到甚麼重要的線索呢？



風之空賊紀行～馬蘭蘇巴編

這個馬蘭蘇巴都市的市民，都是依賴貿易而謀生，因此都市上有各式各樣貿易的店舖林立，包括有武器屋－提供多種武器供角色裝備，當中還有不少耐熱效果高的防具出售，另外店主更說到，這個街的地下，原來是藏有寶物的…。情報局－世界各地都有分店的大型組織，經常提供最新道具的買賣，資料與其他分店相同。道具屋－出售巴魯亞國家盛產的道具。住宿－當然是記錄遊戲進度及回復的用途。船隻裝備屋－可改造船隻的能力，但奇怪是不能使用…。酒場－船員、商人休息的好地方，而這裡有與其他國家的酒場不同的吸引之處，就是有一名舞蹈女子於這裡表演。占卜屋－店主利用神秘水晶，向主角提供往後的行動提示，而這服務是免費，因此玩者要多多利用啊！





神秘的六個月亮

現實中，我們身處這個地球上，理應只有一個月亮照耀著全世界，但是遊戲中的世界裡，存在六個月亮，於天空上停留固定的位置，它們表面各自發出綠、紅、紫、藍、黃、銀色美麗的光輝，每一個月亮照耀著每一個國家，而且還影響氣候環境的不同，綠色月亮照耀一處寧靜、充滿幻想空間的地方上，紅色月亮照耀著一處天氣炎熱的麗沙路大陸上、紫色月亮照耀著一處全年結冰的地方上，藍色月亮照耀著一處綠草如茵、水流清澈的世界上、黃之月亮照耀著巴魯亞帝國，而且國家更借助發出的雷電力量作發展軍事用途、帶有透明的銀色月亮，則是照耀著一處神秘的地方上。





充滿太陽與神秘的麗詩露王國

與巴露亞國家天氣成反比，不分日夜都有太陽照耀著，國土全部以沙漠覆蓋，因此生活這裡的人常戴上活潑開朗的一面。位於麗詩露國家的北部便是商人主要貿易的集中地首都利巴蘭相，世界當中擁有最高貿易流量的國家，因此貨品種類非常豐富及繁多，而中心則建立一座王宮，內部註守的士兵陣營龐大，因此保安非常嚴密。至於另一個位於麗詩露大陸中央部的地方便是馬蘭蘇巴都市，主要是貿易船隻停泊及商人住宿的地方，這處地方的另一特色是存在不思議生物－「古羅布」，牠們特性是不怕耐熱天氣及不怕人們接觸，就有如駱駝般於沙漠上的用途，因此商人便借用牠們作為交通工具之一。





古代遺跡～保拿美詩神殿

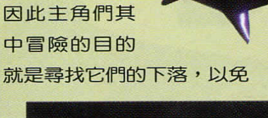
於廣大的麗詩露沙漠上，有一座結構由石壁而成，充滿藝術性設計的宏偉巨大古代遺跡，原來內裡存在一座名叫保拿美詩的神殿。神殿內部充滿著很多不同種類強勁怪物和佈置千變萬化的陷阱，其作用是排除一些有意偷取神殿內寶物的人。故事劇情中，這裡會講述一名於酒場擔當舞蹈一職的女子－比美莉，教導主角們如何運用屬性攻擊來對付神殿內怪物，以及說出屬性的相關性，這是對戰鬥中多麼有利。



水晶月煌石

某時，天空上突然有一些類似殞石形狀的物體降落於世界上，這種石與六種月亮的特徵大大不同，能力非常神秘，因此這種石就被人類稱作為「月煌石」。之後，他們更把這些月煌石用作飛空船推動的燃料，因此月煌石便顯得更加珍貴。其實這種月煌石之中，純度非常之高，它的內裡是由普通石頭數萬倍之力量結合而成的水晶，而這些水晶與月亮同樣有六種，因此主角們其中冒險的目的就是尋找它們的下落，以免給一些壞人用作製造軍事武器。不知這些月煌石的背後存在甚麼重大的秘密呢？相信主角們要於旅程的後段中才能夠把這些謎題一一解開了。





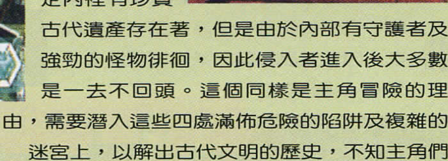




謎之遺跡

這個天空世界上歷史悠久，古代文明的遺跡隨地可見，因此一些考古學家便這樣經常發現大規模的遺跡，還肯定內裡有珍貴古代遺產存在著，但是由於內部有守護者及強勁的怪物徘徊，因此侵入者進入後大多數是一去不回頭。這個同樣是主角冒險的理由，需要潛入這些四處滿佈危險的陷阱及複雜的迷宮上，以解出古代文明的歷史，不知主角們能否順利渡過這些難關呢？





冒險記錄

這個冒險記錄的作用，並不是讓玩者儲存遊戲進度，而是於遊戲期間，每當玩者完成一項任務或發生一些事件後，有關資料情報便自動記載於這本航空日誌裡，令玩者萬一錯失重要的情報時，能夠作為翻查的用途，因此它於遊戲中同樣是佔了很重要的地位。





技及煌術使用一

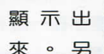
每個角色除了持有不同武器外，還擁有不同必殺技，使用攻擊力越高必殺技，所消耗氣力便越大。至於煌術方面，只要角色持著月煌石，便能借助它的能力發放出魔法，不同種類的月煌石，會有不同特性效果，而使用它們會消耗一種煌術POINT，不論使用甚麼種類煌術，一律只消耗1 POINT，倘若煌術POINT已經全部消耗，可於宿屋中進行回復，但要多加注意是沒有道具能夠回復煌術POINT，因此玩者於戰鬥中便不要胡亂使用煌術啊！

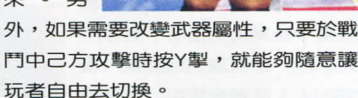
煌術經驗值



如果於武器上注入了屬性，當要攻擊敵人的時候，可以給予敵人重大的損害，因為於戰鬥結束時候，可以獲得很多不同種類的煌術經驗值，而注入不同屬性於武器中，其武器顏色會於戰鬥中顯示出來。另外，如果需要改變武器屬性，只要於戰鬥中己方攻擊時按Y掣，就能夠隨意讓玩者自由去切換。







六種月煌石於戰鬥中所產生的效果一

 綠－生命值回復

 紅－放出火炎屬性的攻擊魔法

 紫－放出冷氣屬性的攻擊魔法

 藍－令角色增加行動力

 黃－放出雷屬性的攻擊魔法

 銀－特殊狀態回復

船員系統

主角乘坐飛空船進行冒險期間，很多時都會有同行船員陪伴著一起進行冒險，而他們都有各自特別技能。遊戲中有一個名為「船員系統」，玩者只要遇上他們，並完成他們提出的條件，便能夠成為己方船員的一份子，戰鬥中便能借助他們，產生出具合作性的必殺技。然而他們身處的地方，分佈於世界各地，因此玩者便需要有耐性地四處尋找他們的下落。



砲擊戰

每當主角乘坐飛空船於空中移動，一定經常遇上巴魯亞帝國的黑之空賊船隻，這樣便需要與他們進行戰鬥，不過戰鬥方法與一般戰鬥不同，是以艦對艦大規模戰鬥的形式進行，行動則以回合方式實行。戰鬥畫面中有二個重要的顯示，一個是時間能源棒，作用是顯示己方與敵方的位置，而且每回合之間還出現選項，指示己方船艦移動的路線。於船艦移動期間，時間能源棒顏色會出現變化，紅色代表當被敵方攻擊己方時，受損度會大增，黃色則代表受損度普通，出現「C!」符號代表攻擊力上升，出現「必殺砲」代表能夠發出威力強勁的必殺砲，另外玩者可以於船裝備屋將船艦進行各種能力的改造。另一個是畫面最上方的二個長條形能源棒，稱為「GAUGE」，上方那一條表示己方攻擊的成功率；下方則表示己方防守時的成功率。



LIMITED BOX

SEGA為紀念這個大作RPG，專誠特別推出初回限定BOX。這限定BOX內容除了一套遊戲外，還有四件豐富精品包含在內，分別有遊戲中所出現的空賊旗、空賊之証、六十四頁A4 SIZE豪華設定資料集及三種不同種類的吉祥物公仔，售價為9800日圓。



DOWNLOAD SERVICE

自從世嘉鋪設網絡，為Dreamcast提供上網功能後，很多遊戲都開始同樣對應網絡，因此利用她上網的人數正不斷上升。正因如此，這遊戲當然亦不會例外！玩者只要進入專用的官方網頁，便可以下載一些遊戲中沒有可能出現的特殊道具或其他資料傳送於VMS中，這種服務會於遊戲發售一個星期後正式開始，共分為三個階段實行，下載費用方面則是免費。





主角同伴及其他登場角色

華爾殊(ヴァイス)

此作主角，也是屬於藍色空賊達因一家之首一達因之兒子，擁有一顆熱誠的心，戰鬥力方面絕對不會差於成年人，而他的願望就是能夠擁有自己的飛空船，於天空上四處進行冒險。

愛卡(アイカ)

與華爾殊青梅竹馬的一名少女，於達因家族中極為少數的一名女空賊，擅長使用迴力標攻擊敵人。雖然她表情上處處顯露出開朗活潑的一面，但是她幼年時曾經發生母親離世的不愉快事件。



法伊娜(ファイナ)

擁有不少謎題的美少女，不知甚麼理由而被巴魯亞帝國不停追捕。雖然她平常不喜歡說話，但是從溫柔的笑容中可看出她對同伴是非常友善，擅長使用得意生物「卡比路」向敵人作出攻擊。

多拉古馬(ドラクマ)

這位屬於小傑克號的老船員，因與莫比斯號進行戰鬥而失去一隻眼和一隻手。雖然他年紀已經不輕，但是仍然擁有驚人的力量，右臂義肢能夠發出強勁攻擊力量。他的性情稍為古怪，可能由於長期一人於天空中追逐巨大鯨魚莫比斯號的關係所引致。



迪奧多娜(テオドーラ)

巴魯亞帝國的女皇，看其表情便知道她的性格非常兇毒，而她的野心就是目標統治全世界。另外，她命令全部艦隊的隊員，當發現愛卡及法伊娜的下落，便一定要捉拿二人回來。



達索(ダイン)

他是懷斯的父親，亦是信天翁號的船長。他所帶領的達因一家是屬於藍色空賊，他們與其他同伴以空賊島為據點，生活在一起。

斯摩索(シモソ)

他的職業就是當上盜墓者。主角於一所神殿中進行探險時無意間遇上了他，原來他來這處的目的就是進行探險，以尋找月晶作買賣謀生。

PS
PS2
DC
N64

西風の狂詩曲 ラプソディ DC

TEXT：MARKS

發售商：	softmax
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定12月
RPG/對應DATA通信	

謀略與叛逆令他失去14年的光陰

在千禧年的12月，各位終於可以嘗到韓國遊戲界的大作一《西風狂詩曲》，softmax將會移植至Dreamcast上，而以韓國作品移植是非常罕見。之前曾推出PC版的《西風》在亞洲區已經賣出了共16萬套以上的驕人成績，而單單在日本賣出4萬多套，可見這原創的RPG的吸引程度。今次會介紹當中的系統、人物、戰鬥等，讓讀者感受一下遊戲的魅力所在。



依莎比露・利保力智

ZEFEAL FALCON的第2部隊隊長。冷靜沉著的她對規律十分嚴謹，而且擔當革命軍的先鋒一職。



羅比路多・迪・米迪斯

ZEFEAL FALCON的第1部隊隊長。正義感強的他以優秀的劍技當上革命軍的首領。



卡娜・美拿露比捷

喜歡使用手槍的她是ZEFEAL FALCON第4部隊隊長。活潑的性格令她成為軍中的氣氛製造者。

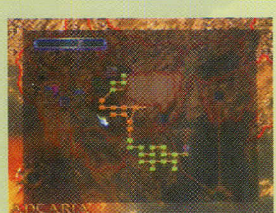


古拿斯比

ZEFEAL FALCON的軍師。組織運作同樣出色的兵法家，與賢者同樣地出名。

遊戲舞台

擁有17世紀歐洲風貌的世界，而玩者所扮演就是在世界各地進行冒險的主角一斯拉魯。在前所未有的大戰「創世紀戰爭」結束後，近50年一直維持的安定狀態於其他民族的抬頭令到政局變得混亂。乘著以再次回到大戰時大帝國興盛為口號的謝西利掌握了舊帝國領土的實權後，開始實行其恐怖的政治。世界的烏雲開始出現的時代的就是《西風之狂詩曲》的舞台。



KEYWORD

ANTARIA大陸

遊戲舞台的大陸名稱，當中分開了多個國家。同樣有沙漠、山脈、森林等的各國卻擁有不同的風俗。

創世紀戰爭

在故事的半世紀前，人類和神為了生存這世界的存亡而戰鬥的大戰。因為英雄的出現，最後人類取得了勝利。

基斯路帝國

統率西方三國的國家。因為統率的黑太子一卡魯・史特拿的失蹤，令繁華的帝國隨即崩潰。別名一舊帝國。

帝國主神教

在崩潰後的基斯路帝國兵領土廣泛傳開後，而成為國教的宗教。教主謝西利是發展出教義的開創者。

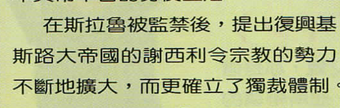
ZEFEAL FALCON

為了打倒謝西利的獨裁政權而設立的，而帝國革命軍就是他們的別名。以優越的機動力展開遊擊戰。

幸福與絕望

遊戲開始時的14年前，斯拉魯與其戀人一美露西迪詩在發表婚約之後，本應該是非常幸福的。可是在婚約發表的宴席上，被懷疑崇拜惡魔而即場逮捕，而他的朋友更於審判時，說出一些不利他的說話。斯拉魯在不知為何被人陷害之下被困於獄中，這樣他在地下洞窟中度過了14年異常辛苦的勞役生活。





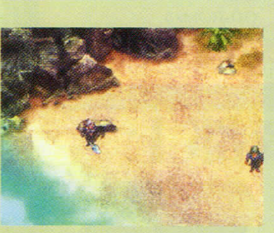
在斯拉魯被監禁後，提出復興基斯路大帝國的謝西利令宗教的勢力不斷地擴大，而更確立了獨裁體制。另一方面，反對謝西利的人們則組織了革命軍「ZEFEAL FALCON」，與帝國展開了游擊戰。他們為拯救在鎮壓中被捕的人而襲擊監獄，斯拉魯亦因此在14年後再次得到自由身。

脫獄後的斯拉魯亦得到了戰鬥的力量一取得英雄卡魯・史特拿所使用的「魔劍一阿修羅」。之後，為了報仇和查明真相而到各地進行流浪，而途中遇上的人們更有部份成為其同伴。這樣斯拉魯已經再不是為了個人而戰鬥，而為了整個世界而戰鬥。



各地流浪……

這個《西風狂詩曲》是以2D FIELD來進行的RPG。每一個城鎮和迷宮都會繪寫在一幅世界的地圖上面。雖然沒有傳統的作風，但起碼不會令玩者迷路。FIELD畫面最吸引的地方就是圖像可以更漂亮，動作亦可更多姿多彩，從而仍演出的Pattern顯得豐富起來。







斯拉魯・班史達

艾詩米拿路達

舊帝國的巫女醫生。由於經常在慈善活動中使用神聖魔法，所以國民以「聖女」之名尊敬她。

利迪路・夏度

ZEFEAL FALCON的第2部隊隊長。雖然是米迪斯的弟弟，但性格卻是超級衝動型。

EVENT場面

《西風狂詩曲》的EVENT並不會透過同一方式表達出來，而因應不同的情況使用各式各樣的手法，這亦是這個作品的特色之一。今次除了會見到角色劇情和臉部表示之外，當發生大EVENT的時候，更以3D MOVIE來交代故事的發展，而這些MOVIE亦令玩者不會留意到一種與遊戲畫面格格不入的感覺。





冒險旅程

斯拉魯的旅程會在廣闊的ANTARIA大陸西面進行，而玩者將可看到不同地勢和氣候改變。這些場情將會以漂亮的圖像表現出來，從中令玩者本身感受到一份在同樣環境下旅行的真實感覺。不單可以見到自然的環境，而且亦有很多美麗的歐洲式建築物。



詩露巴娜

擁有一斑男性手下的女海盜。因為她的仁義而令得到其他人的尊敬，而她喜歡一些比自己強的男性。



亞魯夫力度・夫里迪利古

舊帝國鎖一羅亞的領主。身為帝國正規軍的最高指揮官因為智勇兼備，而深得國民的信賴。

SUB-EVENT的準備

這遊戲雖然是一個故事狀大類型的RPG，但其自由度卻沒有因而被降低。因為當玩者找不到主線EVENT的時候，亦可以進行己準備的豐富SUB-EVENT和迷宮。讓玩者不用帶著煩惱的心情探索主線EVENT。

戰略性豐富

遊戲中的戰鬥系統以戰棋形式進行，而其用意是為了提高戰鬥時的戰略性。當主角遇上了敵人的時候，角色所站立的位置就會變成戰鬥的地方，而且戰鬥大小會視乎地形的大小而定。因豐富的攻擊方法和裝備，而將會出現不同形式的戰鬥。此外，系統更可讓玩者任意地擺放角色的戰鬥出場陣式，不過玩者則需要了解每個同伴的能力，而擺放在適合的位置。





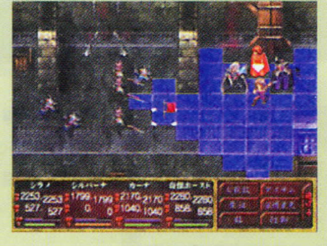
古莉斯

為了拯救立場軟弱的民眾，所以在舊帝國境內旅行。雖然年紀輕輕，但卻是使用手槍的高手。

攻擊方式

戰鬥時，角色除了利用本身的MP使出威力強勁的魔法之外，亦可以使用遊戲中獨有的XP擊出技與必殺技，而相對於通常攻擊當然在攻擊方式上大有分別。此外，單單的通常攻擊亦己有多個種攻擊方式，這樣玩者就可以看到多不勝數的攻擊方式了。GP







奇傑 波舒多

狙擊惡德領主的怪盜。不單不知他的習慣，而且連他為何ZEFEAL FALCON一起戰鬥亦無人知曉。

PS PS2 DC N64

TEXT:AINHO

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

DC

發售商：	SEGA
售價：	未定
容量	GD-ROMx3
記憶：	未定
發售日：	秋天
SLG+AVG/	

櫻花飄落巴黎帝都上



自從世嘉於SATURN上推出一個以SLG+AVG類型的《SAKURA WARS》後，獲到不錯的銷量及口碑，相距一年時間，亦推出了其第二集。隨著SATURN功成身退，由新一代Dreamcast繼任，因此最新一集理所當然於Dreamcast上推出，可是那時只公佈遊戲的舞台地方及登場角色，自此之後，便沈靜了一段時間。時至今日，隨著第二集再次於Dreamcast上推出，令此系列的熱潮再度興起。世嘉趁著這個時候，便公開第三集最新的畫面及情報，而發售日更預定為今年秋天。












巴里華擊團五名女隊員





艾利加

性格純真的少女，擁有一種特別的氣質，應付每種事情都不會輕易認輸，而她最喜歡向別人說出自己實力如何強勁，經常因一些小小事情，而與別人引起無謂的爭執。

出生日：1909年8月15日
年齡：16
身高：156cm
體重：45kg
血型：A
國籍：法國



姬絲路

一位屬於露巴馬亞家的貴族，她由小開始便留守家中，不知道外面發生的事情。因此便決意離家出走，看看外面的世界，之後更成為了巴里花組的隊員。她興趣就是吃芝士及浸森林浴。

出生日：1909年4月18日
年齡：16
身高：161cm
體重：46kg
血型：B
國籍：法國



遊戲舞台



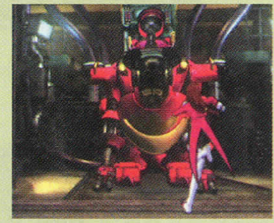
上一集故事舞台位於日本帝都。遊戲主角大神一郎，是帝國華擊團中的一名隊長，他與其他隊員並肩作戰，終於成功擊敗黑鬼會組織。事件結束後，帝都回復和平及熱鬧。至於第三集中，遊戲舞台轉移到繁華的巴黎之上，而大神一郎則擔任以巴里華擊團身份隊長一職，暫時只知道有五位女隊員。不知這隊花組成員，會否好像前作帝國華擊團般，經常發生爭執及招惹不少橫禍呢？



MOVIE



《SAKURA WARS》除了帶有感動，又富逗笑的故事吸引玩家外，當中使用CG或動畫表達的過場畫面，也是其吸引之處。可是由於當時機能的問題，不能用盡整個畫面去顯示。不過來到今作中，由於得到強勁的機能，令這些障礙一一消除，能夠以全畫面去顯示，而且還令人感到驚喜的是不論靜止畫或是動態過場畫面，全部均以CG與OVA融合而成。從圖片中可以見到，穿著戰鬥服並帶有緊張心情的ERICA，是以動畫顯示，而背景場地則以CG製成，兩者所融合出來的效果，令玩家有煥然一新的感覺。

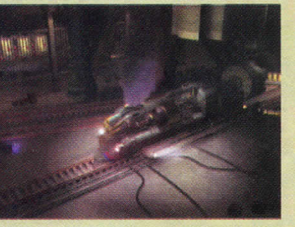




戰鬥武裝




巴里華擊團身為一支保衛國家安全的部隊，當然不會缺少戰鬥兵器及運輸工具。正因如此，巴里華擊團不但有上述的設備外，而且武裝還非常先進及齊備。其中光武F，是主要戰鬥兵器之一，它同樣以蒸汽作為動力來源，借助駕駛員的靈力進行各種攻擊行動來對付敵人，而隊員各自擁有不同顏色及能力的光武F，其好處是能夠於戰鬥上分配工作，令作戰顯得更有變化。另外，遇上一些路程比較偏遠的戰場，這樣便需要出動前二集中登場過的子彈火車「轟雷號」，將光武F運往戰場上。當然，這個出擊過程同樣以CG動畫來表達。



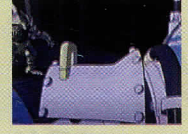


歌妮哥

於越南出生的她，性格非常開朗，未正式加入巴里華擊團前是流動馬戲團的成員之一。每當有空閒的時間，便會於市集上替別人幫手。她很喜歡動物，而且還能夠與牠們談話，於巴里華擊團隊員之中，年齡最少的一位。

出生日：1914年10月10日
年齡：11
身高：142cm
體重：36kg
血型：A
國籍：越南

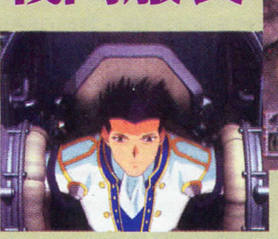









戰鬥服裝

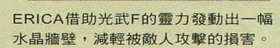
巴里華擊團的戰鬥服裝，與帝國華擊團相比差別不大，只有少許上的改變。上身的左右肩各加設銀色的保護蓋；衣服的鈕扣由細size黃色改為大size銀色；褲子的顏色由全白色改為黑白色，鞋方面就將中靴改為短身黑色鞋子。



戰鬥系統

今作戰鬥方式與前作大致相同，不過戰鬥過程視點改變為以近鏡頭表達，令戰鬥場面帶有壓迫感。控制每位隊員的行動及能力顯示位置則集中調整於畫面下方。右下方則是一條藍色的體力能源棒及一條紅色的氣力能源棒，每當受到敵人攻擊，氣力能源棒便有一定提升，代儲滿後，按A掣就能夠發出個性獨特必殺技。左下方綠色能源棒中出現了B,X,Y按鈕圖案，按B掣攻擊敵人、X掣防禦、Y掣回復體力，綠色能源棒則代表行動量。每個隊員的攻擊兵器各有不同，一些還能夠使出較大範圍攻擊敵人。另外，戰鬥中還保留信賴度系統，可以與其他隊員產生合作技能。





ERICA借助光武F的靈力發動出一幅水晶牆壁，減輕被敵人攻擊的損害。

羅比利雅

巴黎中的一名有史而來最大惡行的人物，身份非常神秘，不論甚麼壞事都通通嘗試過，奇怪是仍然未被警方通緝。不知她加入了巴里華擊團後，主角大神一郎能否信任她去完成任務呢？

出生日：1905年11月13日
年齡：20
身高：179cm
體重：64kg
血型：AB
國籍：Transilvania

北大路・花火

北大路男爵家的女兒，性格沈靜，每當遇見男性時，會顯出怕羞的一面。她能夠說出流利的日本語，而且還接受過書道、劍道和弓道，可是她的體質耐弱，興趣就是讀書。

出生日：1908年5月22日
年齡：17
身高：158cm
體重：46kg
血型：O
國籍：日本

ANALOG LIPS系統



有玩過第二集的玩家，都知道故事進行的時候，經常出現一些選擇項目供玩者去決定，並且還有時間限制，玩者所選擇的答案大多數影響角色們的好感度或故事往後的發展，這個系統便稱為LIPS SYSTEM，英文全名是Live Interactive Picture System。由於這個系統受眾多玩家讚賞，因此今作仍然保留，並且還加入了語氣功能，而系統名稱則改變為ANALOG LIPS SYSTEM。使用方法是於畫面中出現選項時，玩者會見到視窗中有白和藍的背景顏色，這時按手掣上ANALOG控掣的上或下，按上鍵能調教藍色增加，令主角以強烈語氣回答，按下鍵能調教藍色減少，令主角以軟弱的語氣回答，至於沒有調教的情況，則是以普通語氣回答。








Text by：悟空

GUILTY GEAR X

[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]

PS

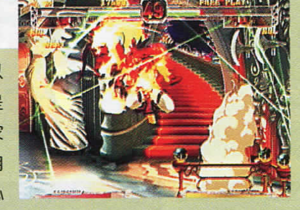
製造商：	SAMMY
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定12月
1~2P／FIG／震動PACK對應	

GAME SHOW體驗版入手!!

早陣子在遊戲機中心任何時候也有人對戰的格鬥遊戲《GUILTY GEAR X》，將於12月在Dreamcast上推出，因為街機版本是以NAOMI底板製作故遊戲肯定可以100%完全移植。遊戲除了有亮麗的畫面外，角色使用的必殺技亦給人一種爽快的感覺，相信DC及格鬥遊戲玩家繼《CVS》後這隻《GUILTY GEAR X》必會是另一個選擇。



新增機能



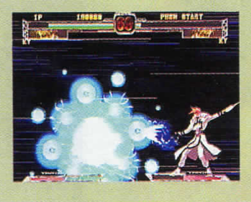
街機版的《GUILTY GEAR X》因為是以NAOMI製作，所以DC版可以保證必定是100%完全移植，此外相信廠方必會在家用版增加不少新元素，如供初學者練習用的「TRAINING MODE」、家用格鬥遊戲必備的「VERSUS MODE」等，依筆者所見以CAPCOM近日常利用DC的網上對戰機能來看，此作說不定也能對應此機能。

《GGX》簡介及系統介紹



《GUILTY GEAR X》中共有十四名基本角色，每位角色都有其獨特的外表和及非凡的實力。而在操作方面遊戲比起其他同類格鬥遊戲有少許分別，就以攻擊分類為例，遊戲一共有四個攻擊掣，四個攻擊掣中亦分開兩個種類，分別是拳腳攻擊和武器攻擊，拳和腳沒有輕重之分，而武器攻擊則分為小斬和大斬，另外還有一個稱為挑釁和敬禮用按鈕。而系統方面遊戲的系統較其他格鬥遊戲特別，遊戲時在每名角色都會擁有一條叫「TENSION GAUGE」的能源BAR，只要「TENSION GAUGE」的儲存量超過50%角色便可使出覺醒必殺技或一擊必殺技，但這條TENSION GAUGE並不如一般格鬥遊戲的超必BAR一樣，以出招或防守令其增加，TENSION GAUGE的增減是取決於玩家採取行動積極與否，若玩家有積極的攻擊GAUGE的儲存量便會增加，相反若玩家一路採取消極態度的防守則會令GAUGE的儲存量減少。這種特別的攻守系統必定能帶給玩家新的衝擊；下文將是遊戲各種攻擊法的稱呼。





GATLING COMBINATION：

簡單的連續技，也可喚作CHAIN COMBO，須序按拳→腳→輕斬→重斬便可使出。



DUST ATTACK：

將輕斬及重斬同時按下，為中段攻擊，可將敵人擊到半空之後再作追加攻擊。

DEAD ANGEL ATTACK：

要有50%的TENSION GUAGE才可使出的攻擊，和GUARD CANCEL擁同樣功效，只要在防禦途中推前再按攻擊掣其中兩個便可將敵人的攻擊消除，之後可以必殺技作反擊。

FORTRESS DEFENSE：

可喚作空中CHAIN COMBO，以消耗TENSION GUAGE來製造防護盾擋格敵人攻擊，防禦中同時按拳和腳便可使出。

ROMAN CANCEL：

在攻擊途中同時按下四個攻擊掣其中三個可將所有攻擊緊急停止，使用得宜可以創造出驚人的連續技。

遊戲故事——新的「GEAR」



2180年、邪惡的GEAR「JUSTICE」終於打倒，其他GEAR因「JUSTICE」死亡亦相繼失去活動能力，整個GEAR威脅亦暫告一段落。但是、經過只有一年左右的時間，A國向外界發表仍有「GEAR」存在的消息。據消息稱現在的GEAR機能非常正常，沒有任常損傷，對人類亦沒有襲擊的意欲。



本來GEAR是對命令者絕對服從的生物兵器，只作軍事用途，但當世界知道這個消息後，便擔心會出現另一個「JUSTICE」。亦對國家到現在仍保留「GEAR」技術出現猜疑，某班擔心和平被打破的人類在便成立了一個反GEAR組織，更向外界發出一道消息：「凡可以剷除A國受保護監察的GEAR剷除者都可以得到$500,000的獎金。」就這樣、世界各地的強者都紛紛展開誅殺「GEAR」去奪取獎金的旅程。



東京GAME SHOW送體驗版

遊戲要到12月才正式推出，玩家要多等兩個月的時間才可玩到這隻風格獨特的格鬥遊戲，但在剛過去的東京GAME SHOW秋中，《GUILTY GEAR X》的製造商SAMMY竟在會場向所有到場人事免費派發《GUILTY GEAR X》遊戲的體驗版，遊戲的完成度極高，相信已超過70%，雖然只有三名角色可使用，但已能給玩家望梅止喝的用途，相信各玩家必定很想得到這隻體驗，想知道如何得到？留意本刊其他地方介紹或到我們的網址看看便會知道。



TEXT 咸旦仔

月華の劍士

DC

製造商：	SNK
售價：	價格未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定11月發售
ACT／	

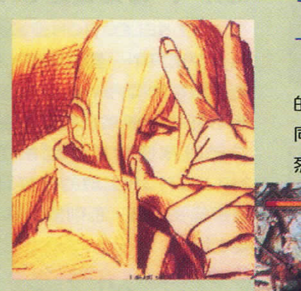
拔劍吧！劍士們Final edition



以動亂的幕末時代之日本為舞台的格鬥遊戲「月華之劍士」，1997年在NEO-GEO中推出第一輯，當中以嶄新的劍術格鬥以及獨特的劍質，得到眾玩家一致讚賞。接著在1998年推出第二幕，此作以多種新增要素加上獨特的戰鬥色彩而人氣急升。兩年後的今天，SNK決定於11月在DC上推出一個集合第一集和第二集精髓於一身的《Final Edition》。以DC超卓的機能相信不會令大家失望！



幕末浪漫故事



幕末時代，各地都傳出魔人復活的傳聞，「四神」更環繞著發出傳聞的地方「地獄門」進行戰鬥。在這時各式各樣的神秘劍客亦從不同的地方出現，而且四處可見大大小小的劍士對決。直至半年後，這種動盪狀況仍然沒變，最後「四神」以及一些劍客決定以「封印之儀」將地獄門封印。就「四神」和劍客開始行動時，魔人的使者亦開始阻礙的行動，一場生死之戰隨即展開！

三種不同劍質



本作的最大特點是有劍質的存在，戰鬥的勝負關鍵往往會取決於所選擇的劍質不同而決定，令戰鬥顯得更加多元化和激烈。基本上劍質分為「技」、「力」和「極」三種，每一種都有其不同的特性，先是「技」之修練者是以速度為主，「力」之修練者是以強大攻擊力見稱，「極」之修練者是集「技」和「力」兩者於一身的。而在NEO-GEO版中「極」是一種隱藏的劍質，不過來到DC版上大家在最初時已可以使用，對於初學者而言可是相當易熟習的劍質呢！

各種模式大公開

STORY MODE



顧名思義是供玩者進行以故事形式的對決，在這模式中玩者可選擇一位角色來進行遊戲，而在戰鬥過程中除了一般指定對手外，還會有一些角色突然介入對戰的可能性，因此除了要應付一般的戰鬥外還須要應付一些突如其來的戰鬥，如果沒有足夠實力的話，就應先到「TRAINING MODE」鍛練一番，否則只會敗得面目全非。

TRAINING MODE



一個讓劍士訓練的地方，玩者要成為一名出色的劍士就可在這裡進行練習，而在這練習的當然是必殺技和連續技啦！除此之外，還可設定練習對手做出特定的動作，如跳躍、防禦等，令玩者練習時更能事半功倍。努力地鍛練成為一個出色的劍士吧！

TIME ATTACK MODE



練習得一身絕技後當然要試一試自己的身手吧！而這裡便是一個好地方了。各劍士進入這模式後，就必須在特定的時間內將指定數目的對手擊敗便可取勝。當然要一次過將為數不少的對手擊敗，實在一件不是易事呀！如果不鍛練好一身絕技的話就要小心了。

對戰 MODE



格鬥遊戲必備的模式，玩者除了可在這裡與電腦進行對戰外，還可與朋友進行劍士之對決，看誰才是幕末時代的最強劍士。而與電腦對戰的形式基本上與STORY MODE相同，各位劍士們有本事就來挑戰吧！

ART GALLERY



一個樣大家可以完全欣賞到「月華之劍士」中各種秘密資料的地方。玩者可在這模式內閱覽到「月華之劍士」中各個角色的設計圖片以及各種角色的資料。除此之外，這裡還收錄了DC版的最新設計圖片，好讓玩家能更加深入了解「月華之劍士」之世界。

DEMO VIEWER



這個亦是讓玩家欣賞「月華之劍士」的地方，不過這裡與《ART GALLERY》不同的地方是所收集的並不是圖片，而是遊戲中各角色的動作片段。在這模式中除了收錄DC版中的片段外，還收錄了所有「月華之劍士」系列中曾經登場角色的片段，令玩者更能了解「月華之劍士」系列的過去與現在。

隱藏 MODE「花札」



令人注目的DC版原創要素《花札MODE》，不過這個模式卻須要滿足遊戲中的特定條件後，此模式方會出現。而在這模式中，玩者能看到TONKO最新「月華之劍士」的人物設定，對於「月華之劍士」迷來說果真是天大的喜訊。

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

TEXT 咸旦仔

製造商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	11月16日
AVG／對應振動	

生化武器在現人間



CAPCOM繼在DC推出《BIOHAZARD 2 VALUEPLUS》和《BIOHAZARD CODE：VERONICA》後，決定再度將《BIO》另一系列《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》移植在DC上。相信有玩過DC版《BIO》的朋友都知道其畫面質素之高實在令人嘆為觀止，而今次除了保留傳統的系統外，還特地為DC版加入了一些在《BIO》系列從未出現過的全新系統。如此出色的作品大家又怎可錯過呀！是《BIO》迷的話更加不用多講啦！



Jill Valentine

23歲 身高166cm　體重49kg 血型B

RACCOON市警之特殊部隊「S．T．A．R．S．」的成員，更是處理爆炸類陷阱的專家。她曾完成美國DELTAFORCE的訓練課程，性格爽朗率直和富有正義感，而且擁有堅強的意志以及非常優秀的決斷力，是一位相當出色的「S．T．A．R．S．」。她是RACCOON市郊大屋的生化事件發生後的少數生還者，之後更查出那次的生化事件與U．B．C．S．有關，於是決定再次到再次到RACCOON市調查，惡夢亦由此而展開。

S．T．A．R．S．「Special Tactics& Rescue Service」



S．T．A．R．S．的正式名稱為Special Tactics & Rescue Service，於1996年於RACCOON市警之管轄下成立，主要目的是為了針對各種都市型的恐怖活動以上多樣化的犯罪而設。最初部隊是由12人組成，可惜在市的生化事件發生後部隊就只剩下Jill和Chris了。

Carlos Oliveira

21歲 身高182cm　體重83kg 血型O

Umbrella Biohazard對策部隊「U．B．C．S．」的士兵，在隊中負責重火力支援以及後方戒備之工作。雖然外表比較輕浮，意志較為薄弱，但骨子裡卻是一位重情重義的熱血青年。其真的國籍沒有人知道，只知他是在南美出生並帶有印第安血統。在RACCOON市執行任務時與上Jill，亦將會是在救助Jill的重要角色。

U．B．C．S．「Umbrella Biohazard Countermeasure Service」

U．B．C．S．的正式名稱為Umbrella Biohazard Countermeasure Service，是Umbrella的特殊部隊以外的另一個組織，而組織是由一班戰爭罪犯和亡命軍人所組成。主要目的是當發生生化事件時作出拯救行動。因為經常出入危險地帶的關係，隊員的死亡率相當之高，不過在危險地帶中救出重要人物的成功機會率相當之高。



各系列之關係流程

BIOHAZARD 0 → BIOHAZARD → BIOHAZARD 2 / BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE → BIOHAZARD CODE：VERONICA

DC版之三大新增系統

LIFT SELECTION

LIFT SELECTION是當Jill遇上危機時便會出現，而這時玩者應在多個指令中選其中一個來進行。另外，這系統是以REAL TIME來進行，若果玩者在限定時間內未能作出選擇的話，便會自動以最不利的選擇來進行，而在LIFT SELECTION之後遊戲便會立即回復正常。所以在LIFT SELECTION出現的時候玩者要盡快選擇，否則後果就難以想像了。



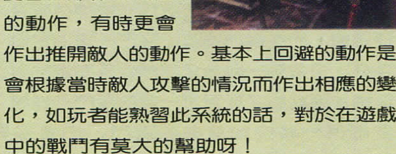






緊急回避







這是BIOHAZARD系列首次加入的系統，當Jill遇上敵人攻擊之時按下「緊急回避」鍵的話，Jill便會立即作出回避的動作，有時更會作出推開敵人的動作。基本上回避的動作是會根據當時敵人攻擊的情況而作出相應的變化，如玩者能熟習此系統的話，對於在遊戲中的戰鬥有莫大的幫助呀！

攻擊對象



在今集的舞台中將會放置了大量容易引爆的物件如大油桶，玩者應盡量利用這些物件將敵人消滅。因為當Jill使用手槍將大油桶射爆的話，便會產生大爆炸，而其爆炸的火花就會將附近的敵人全數消滅，對於在對付大批敵人是有著相當大的效用。不過玩者要注意Jill與油桶的距離，因為太接近的話Jill亦會受到一定的傷害。

謎之追跡者



擁有壓倒性力量以及速度，並執著地追擊Jill的生化怪物，又被稱為「謎之追跡者」。相信他與Umbrella有著密切的關係，究竟他從何而來？他又為何對Jill窮追不捨呢？

TEXT:AINHO

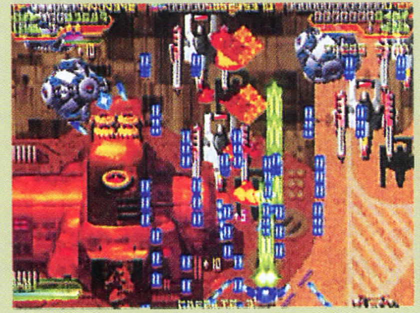
MARS MATRIX

發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	11月9日
STG/2P	

DC

子彈滿天飛，你敢於面對嗎？

CAPCOM於不久前，分別於不同時間，在街機上推出二個同樣獲得的分數能夠達到兆單位為最大特色的射擊遊戲—「GiGA WING」及「MARS MATRIX」，之後更將前者推出家用版。到了現在，CAPCOM終於亦公佈將後者搬往Dreamcast平台上。遊戲除了忠實移植外，還加入不少新原創模式，喜歡射擊遊戲的你，便不要錯過了。





GAME MODE



家用版所收錄的模式非常豐富，總數多達十種，分別有ARCADE MODE—當然是忠實移植街機版。ARRANGE MODE—敵人配置及攻擊方法與街機版略為不同，當中更有原創敵人登場，credit沒有限制，最適合初次接觸這款遊戲的人。SCORE ATTACK MODE—純粹以獲得分數為目的，遊戲難度沒有改變。RANKING—顯示玩者完成遊戲後的分數結果。OPTION—可因應玩者需求，自由調整遊戲的設定。至於其餘模式，TUTORIAL、SPECIAL OPTION、SHOP、GALLERY及HOMEPAGE，很抱歉是仍然未能知道它的真正用途，如果有最新的消息，本刊會再為大家報導。



MOVIE



今作DREAMCAST版本新增的原創要素，其中之一是加入美麗的CG開場動畫。播放過程主要講述一個秘密組織突然宣言要獨立佔領整個火星，並在這裡進行各種軍事武器發展。於A.D. 2309年12月8日，地球連合軍派出主力戰鬥機—「MOSQUITO」，前往火星查明真相，並阻止這個組織的行動，而且更將這項事件名為「火星獨立戰爭」。



如何增加分數



此作最大特色之一，與「GIGA WING」同樣，玩者所獲得的分數能夠高達兆單位，即是有十四個位數字，分數取得的方法是只要擊敗敵人或破壞特定的障礙物，便會出現金幣，只要取得它們，分數就可以提升。連續地取得金幣的時候，分數更會倍數上升，而且擊破一些耐久力高的敵人，更會有大量金幣出現。取得分數越高，還能夠增加使用的credit，因此這些機會就不能錯失啊！



機體及攻擊武器

此作可供玩者使用的機體只有二種，一種是紅色機身，能力方面是攻擊範圍廣大，但攻擊力及機動力較低，另一種則是藍色機身，能力則是攻擊範圍細，但攻擊力及機動力高。另外，兩者還有四種不同的攻擊武器，而且只需要使用一個按鈕就可以發射出不同能力的武器。

MAIN SHOT

能力普通的武器，發出的子彈沒有限制。取得一定數量金幣，還可以提升這個武器的LEVEL，最大有八級，LEVEL越高，攻擊範圍及威力會大增。使出方法是將按鈕連續地一按一放。



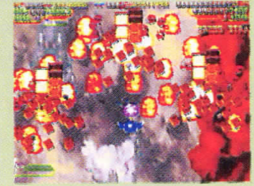
PIERCING LAZER

能夠發放出貫通彈攻擊敵人，攻擊範圍集中機體前面，攻擊力比較高，但是實行的時間較短，因此玩者要好好善用，而使用這種武器對付頭目是非常有效。使出方法是以短時間按著按鈕。



MOSQUITO

當畫面左下方的一條名為GHB能源棒儲滿後，持續按著按鈕便能令己方機體發射出吸取子彈的武器，而且還可以將吸取的子彈打回頭，令敵人受到損傷。



GURAVITYHOLE BOMB

威力絕大的武器，發射後能夠令畫面中的全部敵人受到嚴重的損害，最適合遇上敵機過多的時候使用，但要注意同樣地也是需要消耗GHB能源值。使用方法是發動MOSQUITO後，再按著按鈕一直不放。



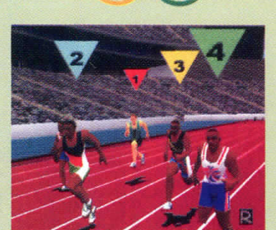
Text by：悟空

SYDNEY 2000 DC

發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	65 BLOCKS
發售日：	10月26日發售預定
1~4P／SPT／	



被公認的奧林匹克運動會!!



以運動為遊戲題材的遊戲推出過不少，計有DC的《VIRTUA ATHLETE 2K》、及擁有多個機種版本的《加油呀！日本！OLYMPIC 2000》等，大家會發覺以上全都是以今年在澳洲悉尼舉行的2000年奧運作號召的運動遊戲，原因是筆者今期將會為大家送上一隻同是以奧運會為遊戲題材的遊戲介紹，遊戲有一特別之處，就是遊戲的名字與今年奧運會的名字相同，同是叫《SYDNEY 2000》，不過真正的奧運會是有非常多項比賽項目，這隻《SYDNEY 2000》是否同樣擁有多項比賽項目？



三大主要模式

從現在的資料知道遊戲共有三個主要模式，包括「ARCADE MODE」、「OLYMPIC MODE」、和「PRACTICE MODE」，下文將會為大家逐一介紹。

ARCADE MODE



其實筆者有點不明這個所謂「ARCADE MODE」的解釋，因為ARCADE的意思是解作街機，但遊戲完全未推出過街機版本，那何來ARCADE MODE？說回模式，此模式能讓最多4名玩者參加遊戲中12種運動項目(有些項目可以四人同時進行)，所有項目的成績都會以分數表示，待完成所有比賽項目後再將所有項目的分數相加，得分最高的人便是勝利者。

OLYMPIC MODE

這個「OLYMPIC MODE」可以說是一個育成模式，玩者在模式內要扮演一名運動員教練，玩家要以各種訓練去提升運動員的體能，而訓練最終目的當然是要令他們取得奧運金牌。

PRACTICE MODE



「PRACTICE MODE」看名字已知道這是一個練習模式，玩家可以在此隨意選擇遊戲中12個比賽項目進行個別練習，藉以在ARCADE MODE中取得好成績。

12種競技項目全介紹



在前文已經提及遊戲會有12個運動項目供玩家選擇；這12個項目當中包括「100米短跑」、「110米跨欄」、「標槍」、「鍊球」、「三級跳」、「跳高」、「飛靶射擊」、「100米自由式泳賽」、「10米高台跳水」、「105公斤級舉重」、「單車」和「獨木舟」；除了「鍊球」、「三級跳」、「單車」、「獨木舟」和「10米高台跳水」5個比賽項目外其剩7個項目都可在其他運動遊戲中玩到，所以筆者在下文只會介紹5個比較新鮮的項目給玩家。

鍊球



即是將一條鐵鍊和一個鉛球連接起來，之後由運動員雙手緊握鐵鍊另一端再以高速轉動後將鉛球擲出，擲出距離越遠取得的分數便越高。

三級跳

和跳遠玩法差不多，都是運動員先以助跑增加速度，之後要在指定區域中先用兩步起跳躍，到第三步時便像跳遠般在沙池跳出去，同樣是跳得越遠分數便越高。

單車



可以說是單車速度賽，玩者會與其他單車選手在一環形賽道上進行比賽，勝利條件是以第一名完成指定圈數衝過終點。

獨木舟



這個項目因筆者沒有在奧運會中看過，所以不是比賽方式，相信應與滑雪的方式差不多，都是由高處向下走(游)，途中要不斷接觸指定分數桿取得分數，當到達終點後分數最多者便算勝利。

10米高台跳水



這比賽項目的玩法相信不用筆者多說，因為在上星期大家應已看到中國一名跳水選手在這項目中取得金牌，總言之努力就是吧！

正式的奧運遊戲



今次的遊戲有一特點，就是遊戲是得到國際奧運委員會(International Olympic Committee、簡稱IOC)認可的公式遊戲，雖說是公式遊戲，但這是否表示玩家在遊戲中創造的成績也會被奧委會認可成為世界記錄？相信這應該不可能，不過只要遊戲是好玩的話那理得她是不是公式認可，只要能給與玩家樂趣便已足夠。



Text by：悟空

DAYTONA USA D.C.(暫稱)

DC

發售商：	SEGA
售價：	價格未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年冬季發售預定

1~2P/RAC/震動PACK、網上通訊、ARCADE STICK、專用控制器對應

究極賽車遊戲「DAYTONA」Dreamcast登場!!



記得在一九九四年，香港各處遊戲機中心都一度盛行著一鼓《DAYTONA USA》熱，在中心內每天都必有一大班圍觀者及一班等候挑戰者的「車手」、非常熱鬧；有「經歷」過那段日子的玩家都必有同感。而其後街機移植版本在SATURN上推出時亦大受玩家歡迎，之後SEGA再在SATURN推出能以對戰CABLE進行對戰的《DAYTONA USA~SIDEKICK EDITION~》也是極受玩家愛戴，而今次廠商宣佈推出的DC版「DAYTONA」將會是街機版本的加強版，當中會否有甚麼不同？



DAYTONA的歷史

在開始介紹DC版DAYTONA前，筆者先與各位來一個「DAYTONA歷史回顧」，讓一班對DAYTONA認識不深的玩家DAYTONA的由來，亦可藉此再次令一班喜愛此GAME的玩家回憶一番。

1994年5月



這年是《DAYTONA USA》街機版推出的一年，世嘉首次以MODEL2遊戲基板製作賽車遊戲，而在遊戲推出後的一段日子中，遊戲成為該段日子最受歡迎的街機賽車遊戲，除了在日本本土HIT外，在世界各地亦得到極大好評，全世界總銷量差不多接近2萬台。

1995年4月

《DAYTONA USA》SATURN版本推出的日子，遊戲差不多可以說是完全移植，不少玩家亦為此而動心購買SATURN主機；另外因為遊戲是與SATURN主機同日發售，連帶主機銷量亦有所提高，成為一時佳話。

1996年12月



稱為SATURN成熟期的日子，SEGA在這時候推出一隻稱為DAYTONA加強版的附加碟，碟中內容非常充實，很多在上次不能完全出現的遊戲畫面重現，而此碟最特別的地方就是玩家能夠使用對戰CABLE進行一對一的對戰。

超越街機版本！



今次DC版《DAYTONA USA》的賣點，就是SEGA會以超越街機版本為口號，即是遊戲將會比當年街機版可玩性更高，話說回來、其實以機能枇看DC應比MODEL2的機能強，要完全移植根本不是難事，但廠方既然以「超越街機版本」為口號，相信遊戲由畫面到系統必會作出更完美的改動，務求令玩家的視覺及感覺比當年街機版更高。

新模式、新元素



既然是以超越街機版本作口號，除了給與更完善的改動外當然還要有其他新元素和新模式去吸引玩家選購的意欲，以下就是玩時所知DC版《DAYTONA》的新增元素和原創模式。

網上對戰



DC本身的特點就是其上網功能，一直以來已有不少廠商為DC推出過不少擁有上網功能的遊戲，如《MVC2》、《SF3.3》及《羅德島戰記》等，而同種類的賽車遊戲《F355 CHALLERAGE》亦有網上對戰功能，那這隻《DAYTONA USA》又怎能沒有上網功能？從已公佈的初步資料中已知道遊戲會對應DC的通訊機能，而項目就是所有玩家都希望出現的網上對戰，現時資料顯示遊戲最多讓四名玩家進行網上對戰，而且更立下四人對戰時絕不令畫面質素減低的承諾，玩家聽後必會熱切期待遊戲的發售。

賽道數量增加

在街機版時遊戲的賽道只「初級」、「中級」和「上級」三條賽道，但在DC版中亦已肯定會再增加三條賽道，即合共六條賽道供玩家選擇，而且現時仍未排除會再增加賽道的可能性，如若可以的話筆者希望SEGA將《DAYTONA USA 2》的賽道也一起加進去便更好。





CAR SETTING

遊戲新增模式之一，相信這模式是讓玩家在此依個人喜好更改跑車各種設定，如扭力、最高速等；在改變好設定後便可與其他玩家的「私家車」進行比試。

REPLAY



差不多所有賽車遊戲都有的模式，玩家可在此看回之前自己的比賽過程，從中改進自己的技術。

TEXT:AINHO



アウトトリガー(仮題)

DC

發行商：	SEGA
售價：	未定
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	未定
STG/1-4P	

特殊部隊入侵Dreamcast上



街機中，不論是否喜歡射擊的玩家，或只是觀看別人進行遊戲的你們，一定見過這款由世嘉AM2製作，以第一身視點顯示進行的射擊遊戲－「OUT TRIGGER」，其遊戲畫面的美麗度，以及臨場感十足的表現，令到此作在街機上大受歡迎。正因如此，於早前SEGA亦公開此作移植Dreamcast上，可是直到現在，正式發售日期仍然未能確定，而且公佈有關此作的資料不多，不過，大家不要失望，我們現在有片體驗版在手，在這裡介紹遊戲中其中四個練習模式版數，給大家作為望梅止渴吧。



遊戲玩法

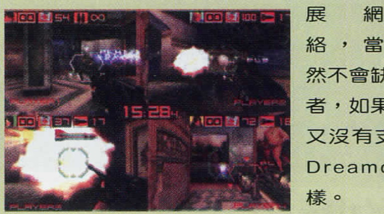
此作玩法類型並不只是射擊遊戲那麼簡單，同時也加入動作要素成份，意思即是玩者需要一面移動一面攻擊，版數方面設有十二版，每版任務的玩法大至上一樣，都不外乎於限定時間內擊倒全部敵人或BOSS，而且於版數上，出現很多不同種類的道具，這些物品對遊戲有很大幫助，可以說非常重要，當中紅色十字箱可補給玩者的生命，子彈則可補給彈藥，每當擊倒一名敵人，便出現可增加遊戲時間的道具，注意道具出現後有時間限制，之後便會消失，因些玩者需要第一時間取回來。





多種對戰方法

這遊戲另一大特色便是在街機中可以四人同時進行遊戲，這次Dreamcast版，同樣提供這特點，畫面便會分割成四個畫面。另外，由於世嘉方面大力發展網絡，當然不會缺少同時支援網上通訊對戰，再者，如果玩家於這時沒有四個人，而且又沒有支援上網服務，亦可以將兩台Dreamcast連接，仿如街機般對戰一樣。





ONE PLAY MODE

體驗版提供四個練習版數，第一版玩法要在一分三十秒內，擊敗三十名敵人，玩者在這版只能夠在一個指定範圍內移動，玩者可以按L或R移動方向，方便準確攻擊敵人，此版完全沒有難度，很快便可以完成任務。第二版完成任務要求是在一分鐘內，擊倒二十五名敵人，在這版裡出現很多道具，玩者要好好利用，每當擊倒一名敵人，便出現可以增加五秒時間，敵人出現的位置，全部集中於場地周圍，甚少在中間位置突然出現。第三版的舞台是於一座城堡裡進行，地形比較複雜，有高有低，而且視點難於觸摸，正因如此，難度是四版中最高一個，玩者要小心避開敵人攻擊同時，不要跌落地面，如是者便很浪費時間，任務便會失敗。最後一版任務非常簡單，只需應付一頭首腦，最好應付方法就是不停移動來攻擊他。



角色使用

這個遊戲中一共有四人角色給予大家選擇，每個角色使用的攻擊武器及能力值有所不同，玩者需要在適當的任務中，選擇合適的角色來進行遊戲。



JAY
英國國籍，他移動力及使用武器的攻擊力在四名角色中，能力最平均的一位，適合一些初接觸這遊戲的人。

ALAIN
法國國籍，他使用的武力與JAY同樣，但速度及攻擊力比起JAY稍高。

LINA
日本國籍，她使用的武器以輕機槍為主，所以於四名角色中，速度最快的一位，可是攻擊力方面比較弱。

TALON
美國國籍，看其樣貌及裝備，都知道他是攻擊力最強的一位，善長使用重型武器攻擊敵人，可是這個原故，移動力及速度非常遲鈍，很容易受到敵人攻擊。

TEXT 咸旦仔



DARK CLOUD

PS2

製造商：	SONY
售價：	5800
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定2000年12月發售
RPG／對應振動	

重建失落的世界



一個勇氣加想像力的新類型RPG遊戲「DARK CLOUD」，這個由SONY親自開發的新類型RPG遊戲，與傳統的同類型遊戲分別在於他除了要將魔神消滅外，還須將被魔神破壞的世界回復原來面目。在現今最強家用機中再配以DVD來玩的遊戲，質素亦不須多講吧！加上由SONY親自開發大家又怎可錯過呀！現在便將GAME SHOW中所取得的資料片段介紹給大家啦！



不可思議的力量

繁盛文明東之大陸為了拓展領土，而不斷向西之大陸攻擊，幸而西之大陸有一班擁有強力魔法的精靈保護才不致被東之大陸侵佔。東大陸之拿奧(ラグーン)共和國軍人FLAG(フラッグ)為了將西之大陸消滅，於是將封印魔神的力量解除，希望借助魔神的魔力將擁有強力魔法的精靈消滅。

魔神復活後以祂強大的魔力，一夜之間已將整個西之大陸破壞。雖然整個西之大陸已變得頹瘓敗瓦，但托亞(トアン)並沒有因此而放棄，並決定先到精靈王處請求他協助。在托亞的誠心請求下，於是精靈王便將失落的世界重現眼前的力量傳援給他。為了拯救世界，於是托亞便展開了冒險之旅。


◆擁有強大魔力的魔神！


◆受到強大魔力破壞下，西之大陸變成一片頹瘓敗瓦！


◆拯救世界的英雄托亞。


◆精靈王傳授回復世界之力量給予托亞。

究竟他們是敵是友呢！



◆很可愛的少女呀！


◆樣子這麼善良，應該是戰友吧！

◆好巨大的身物呀！

◆會飛的狗狗！


◆擁有相當強勁的力量呀！

搜尋重建村莊的重要材料

雖然托亞擁有重建世界的力量，但亦須借助一些道具才能將世界回復舊觀。各種道具大部份都可在洞穴找尋，當然FLAG不會那麼輕易讓托亞找尋道具。托亞除了要在迷宮中找尋道具外，還要應付一班強勁的敵人，究竟托亞能否成功將世界回復呢？



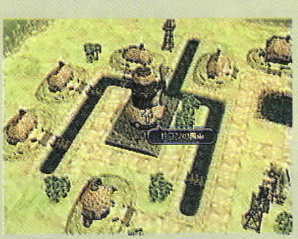
◆必集齊一定數量的部件方可將村莊回復。


◆在迷宮中將會有為數不少的魔物阻攔托亞。


◆除了應付魔物外，還要應付FLAG派遣來的強勁敵人呀！


◆武具亦是托亞必備的重要道具呢！

令村莊回復舊觀


◆要將村莊回復舊觀可不是一件易事呢！

當托亞取得足夠的道具後，便可返回空無一片的荒野中，將舊有的村莊回復過來。回復村莊是須要一間一間屋慢慢地興建，而每一間屋都是由多個部件組成，托將在迷宮中取得的道具細心地組合起來便可。當回復一間屋後，便可從屋主口中取得情報或道具。除了基本的村屋外托亞還須將村內其他設施重建，如樹、道路、河和橋等。將整個村莊回復後，托亞便可在村中四處打聽情報。


◆每間屋都有很多部件呢！


◆一樹一木都須要托亞去重建呢！


◆每個村莊都有其不同特色！

PS
PS2
DC
N64

By隨風

Q版賽車HG 亡命小賽車

PS2

發售商：	TAKARA
售價：	6800日圓(限定版9800日圓)
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定12月
RAC	

各位喜歡玩賽車遊戲的朋友，會不會已經對時下的賽車遊戲生厭呢？現在的賽車遊戲大多講求遊戲中所使用的賽車，又或是遊戲時的速度感、真實感等，雖然刺激，可是卻缺少了一點輕鬆的氣氛。不知道各位是否想玩玩比較輕鬆有趣的遊戲賽車呢？今次介紹的《Q版賽車HG》將會是一個好選擇呢！

百車連玩－

《Q版賽車HG》是《Q版賽車》系列的最新作，今次一共有100種以上的車種可以選擇，而玩者亦可以親自為車輛改造，製造出只屬於玩者自己的賽車，即使不喜歡玩賽車遊戲，只是玩改造賽車也值回票價吧！而賽道方面則共有20多條，雖然數量不算太多，但是勝在夠有趣。為什麼？因為不但有普通陸路賽道，連在雪地上或水中的賽道也有，你說神奇不？





這也算是賽「車」嗎？－

除了賽道夠怪異之外，此作的賽車也十分特別，你看過能在天空上飛翔的賽車沒有？此作不但能讓你見識見識，各位還可以親自使用小鳥似的賽車呢！夠特別吧？可是要使用「小鳥賽車」也不是容易的事，簡直就像駕飛機一樣，不但要控制它「著陸」、「離陸」等，亦要小心在天上遭「空襲」，真是一點也不簡單呢！試問一輛能「飛」能「游」的賽車，要到哪去找尋？相信除了此作外，也很難在別處找到了。





改改改改…改造！－

在比賽中勝利後，玩者將會得到一定數量的金錢作獎勵，此時玩者就可以開始閣下的「改造大計」！為愛車買入好的配備、換一個美美的look，又或是把它改造成超強勁的，讓它百戰百勝－當然要有大量的金錢啦！而且某些比賽還限定了要有某些配備才可以參加，不過遊戲共有100多個賽事呢，要買多少裝備才夠？





賽道大激走－

上文曾提及會有雪地或水中等的賽道，現在就為大家作詳細的介紹。基本上在這些特殊賽道上進行比賽的話，車子滑行的順暢度也會有不同。例如普通在平地上會是最自然的，可以依一般速度；可是在雪地上的話，車子就有機會滑行得比較快，就像溜冰的原理一樣。而除了以上幾款賽道外，還有可能出現更奇特的賽道，但在此就不再多作介紹了。另外，在賽道中還會出現不少阻礙物，玩者一個不小心就會撞上去囉，小心！



要立即玩又得，要多人玩亦得－

若閣下自問是初試嘗試玩賽車遊戲，又或是不太擅長這類遊戲、想練習一下才去挑戰的玩者，筆者建議閣下還是先不要獻醜…哎，筆誤！是不要勉強才好，先到「Driving School」練習一下吧！而且在此模式得到執照後更會出現「大獎模式」，各位要挑戰一下嗎？另外，若幾位朋友想要彼此切磋一下，又或是仇人見面想了斷恩怨，不妨使用「對戰模式」來比試一番吧，什麼恩恩怨怨都在遊戲機上解決，但不要結了新的恩怨才好。





限定版有多限定？－

發售當日除了有普通版之外，還會同時推出限定版，到底限定版有什麼吸引人的地方呢？原來它隨遊戲附送了一輛Q版賽車以及《HG》的賽車女郎呢！不論閣下是愛車之人或是愛女之人，都會願意多付出數千日圓，把心頭好帶回家吧？



*畫面為開發中畫面

New Game Express

SIDEWINDER MAX PS2

與同伴鎮壓不同的紛爭

發售商：	Asmik Ace Entertainment
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定12月
SLG/	





在日本海外同樣受到歡迎的Flight Simultor《SIDEWINDER》系列將會推出最新作一《MAX》，而利用PlayStation 2的強勁GRAPHIC性能，令遊戲表現出一份真實的感覺。玩者的工作需要將不同國籍的隊員編入自己的部隊，以與同伴組成以四部戰鬥機為整隊的隊伍執行各種任務。最注目的是以航空力學為基礎的機體擺動，從而可以以真實地反映飛行時雙翼受到氣流等情況。由於戰場高而寬，所以玩者將可以穿過厚厚的雲層，於陽光下飛行。

艱辛的任務

遊戲準備的任務共有32個STAGE之多，而且每個任務中的地形、天氣和作戰內容都各有分別，讓玩者可以在具有變化的任務中戰鬥得到更多的樂趣。在遊戲開始時，玩者會以小隊的隊員身份戰鬥，而在故事不斷發展的時候，變成小隊長的玩者就會向著飛行隊長的職位不斷昇職。當地位得到上昇，小隊的成員和所駕駛的機體作任意的更換，選擇一些值得信賴的同伴共同戰鬥。





視點改變

一直以來，大部份Flight Simultor的遊戲都會只得一個固定炮擊的主觀視點，而玩者唯有依靠雷達來了解四周的戰況，令遊戲的玩法過於單調。至於《SIDEWINDER》則會多了一種其他遊戲不會有的Cockpit座艙視點，利用PlayStation 2的ANALOG掣，可以移動由座位望出的視點戰鬥機，這樣玩者可以利用這個視點知道敵機的高低位置，以及其飛行方向。



任務開始

進入每一個任務都會主要由任務當日朝早的COFFEE TIME開始，與同伴交談。之後便是作戰的會議場面，會得到指令和現在戰局的分析，而亦會顯示該次任務位置的地形和敵機出現位置。接著就是執行任務的時候，玩者除了將敵機一一擊倒之外，亦要留意同伴的訊息來了解戰區上的不斷變化的戰況，而且在任務的進行前後更會有起飛和降落的場面。最後在作戰完結時，與同伴們一起到酒吧喝下一杯令人輕鬆的啤酒，以及聽取他們對往後日子的意見。

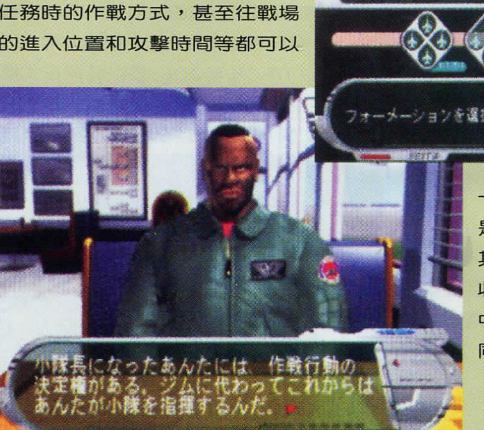




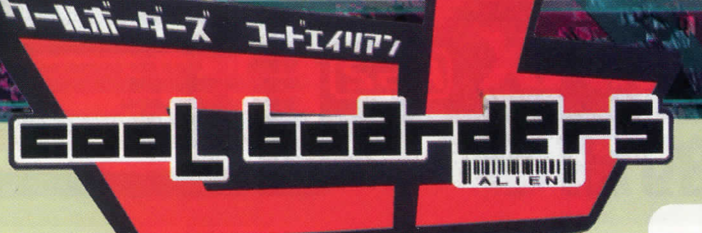


小隊長就職

在故事的模式中，玩者會以身為小隊長的身份參予作戰的確立會儀，不單可以作小隊人事上和機體的選擇，亦可以設定進行各任務時的作戰方式，甚至往戰場的進入位置和攻擊時間等都可以一一由玩者選擇。於是在小隊中可以調動其他隊中的優秀人材收自己的旗下，而隊中的機體更可以由不同的機種組成。



TEXT:AINHO



PS2

發行商：	UEP System
售價：	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月
SPT/	

馳名滑雪遊戲回來了



以壯大華麗大自然雪山為遊戲舞台及細緻表現玩者滑雪中各種花式為掛師的「COOL BOARDERS」馳名滑雪動作系列遊戲，大家期待已久的最新作品終於正式發表登錄於PlayStation 2上。今作由於得到強勁機能的輔助，場地、背景和角色動作表現因而獲得大幅度提升，每版的自由度非常高，令玩者完全擺脫限制的束縛，做出一些各種更高難度的花式，而且在現實中大家沒有可能接觸的飛越雪地等危險動作，在這裡亦可以感受一下。



遊戲舞台



今集遊戲舞台一如以往般與過往系列一樣，場地同樣主要以巨大雪山為比賽場地，遊戲中部份場地名稱有「BOARD PARK」和「QUARTER PIPE」，而且此作最大特色便是可以於這個雪山上自由前進，沒有道路上的限制，當中天氣變化的表現更為真實，風雪表演非常細緻。另外比賽除了雪山上進行外，還提供另類地方作為舞台，「BIG AIR」室內場地便是其中之一，這裡左右都有著很多觀眾觀看這場比賽，其氣氛可謂十分熱鬧，令玩者能夠更加投入這場比賽中。

遊戲模式



今作提供兩種模式選擇，「EXTREME MODE」是一個以計算由起點到達終點進行的時間及各種花式總體的評價，比賽時間沒有限制，每版比賽場地中還經常出現一些捷徑，令玩者可以以更快時間到達終點，而且這亦能夠增加遊戲的樂趣性，因此玩者便需要花時間去不斷發掘。另一個「TRICK MODE」是以純粹花式技術定勝負，於這模式中，玩者需要利用比賽場地上的各種障礙物，做出不同獨特華麗的花式以獲得分數，做出難道越高的花式，便獲得越高的分數。



花式表現

於滑雪中，怎能缺少表演花式的動作，而且各個角色都擁有自己獨特的不同花式。遊戲中，玩者只要使用簡單操作便可以做出多采多姿的花式，每當玩者起跳時，除了按著R1或R2外，還需要使用ANGLON 控捍來做出不同花式，而且按入方向制指令越多，可做出高難道的動作，獲得更高分數，相反，按入方向制指令不多，便只做出比較簡單的動作，要做出多種動作的花式，其秘訣便是使用高台助跳。



型男索女再度登場

由於有眾多玩家接觸這系列－「COOL BOARDERS 2」後，他們對此作登場角色感覺非常不錯，廠商在徇眾要求之下，因此特意繼續沿用回「COOL BOARDERS 2」內的角色。然而此作總共提供八名角色供玩者選擇，能力、花式、技能都各有不同，現在我們介紹其中兩名角色的能力資料。



YAGGI

眾多角色之中，他滑雪速度算是屬於頂級水準，可是與前作相比，速度已經有所退步。

IRIN

速度和技能維持不錯的女性角色，可是能力方面比較耐弱，適合一些高手使用她。

決戰II KESSEN

Text by 兵法家──痴心

PS2

發售商：	KOEI
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定冬季發售
SLG	

續集故事演變為三國舞台

痛快！以最真實華麗的3DCG技術製作而成的新世代SLG《決戰》，那種千軍萬馬左衝右突的場面震撼場面都令玩者為之側目。最近光榮宣佈將會推出此戰略模擬遊戲的續編《決戰II》。

在上集裡以日本戰國時代著名戰役關原之戰為遊戲故事題材；而新一集中將會變更了故事舞台，改為以我個三國時代為戰場，講述劉備與曹操兩大勢力互相對峙的局面。

幻想式三國故事

本作以「三國志」為基本故事原素，但開發者把當中的劇情稍微改編。遊戲的主題稱為「愛與戰鬥」，把兩大英雄劉備、曹操相爭的原因訴說成起源於為了爭奪美人貂蟬的寵愛，引起糾紛而大動干戈。充滿傳奇、神話式的三國戰爭故事，情節富有濃厚的幻想空間。兵種及兵器亦一反以往光榮三國系列的傳統，全都是破天荒地重新設計，讓玩者有耳目一新的感覺。



◆從天而降的大鷲兵，便是全新設計的兵種，給人的感覺總是像日本忍者的樣子。

投入感滿分

在REAL TIME戰鬥畫面進行當中，玩者可直接地操控武將作戰，提高了遊玩時的投入感，而且每位武將都有個別的必殺技，真的可以活像《真三國無雙》一樣地「無雙亂舞」！除此之外，部隊之陣形、士兵的攻擊力影響等亦可操控於玩者手中，相比起前作單單著重策略部署內容更為豐富。



◆直接地操控武將作戰，提高了玩者的投入感，而且每位武將都有個別的必殺技

妖術

在今集裡除了一般戰術陣形等運用之外，最大特色的是增設了「妖術攻擊系統」。所謂「妖術」其實出自於諸葛軍師善於陰陽五行所使用的堪輿法門，在使出的時候有如RPG魔法的效果，把敵軍一網打盡。有從天而降的雷擊，也有橫掃千軍的龍捲旋風，總之種類繁多，而且每一種妖術都有不同的攻擊力及效果範圍，好讓玩者評估選擇。



◆戰場、兵種和STAGE數等都比前作大幅度地增加。

PlayStation 2強悍機能

光榮積極地在PlayStation 2上開發了好幾款遊戲，對它的機能更加掌握。在《II》之中亦進一步強化多兵員同時戰鬥的情景，把前作的人工智能再度昇級。在一個畫面裡可看到數以百計的士兵互相酣鬥，而又有邏輯及自律性地舞刀弄劍的場面，比上集多5倍地同時顯現出來，換句話說同一時間裡會有500人在玩者的電視螢幕上到處走動撕殺，這相信不是現今別的機種可輕易做到的效果。

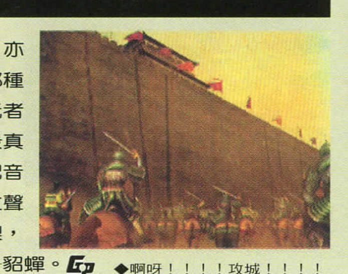




◆「II」的戰鬥畫面裡，最大可同時顯示出500名將士。

聲勢浩蕩

戰鬥場景除了一般野外戰鬥以外，亦包含攻城戰及水戰。士兵在戰場上那種使人震耳欲聾的納喊叫聲都能帶給玩者無比的震撼力，完全將古時戰爭中最真實的場面重現眼前。還有為角色們配音的聲優陣容亦是空前絕後，其中一位聲優便是我們所熟識的女星中山亞微梨，在遊戲中演繹美艷動人的女主角──貂蟬。



◆啊呀！！！！攻城！！！！

《決戰II》的主角



◆劉備 ◆曹操 ◆貂蟬

Test by 花京院

GRAN TURISMO™ 2000
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A spec

PS

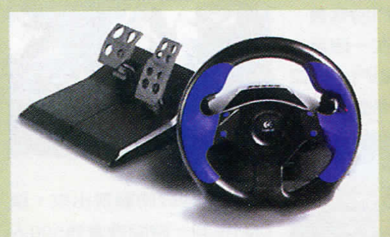
發售商：	SCEJ
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	預定冬季發售
RAC/1P/對應專用軟盤、DUAL SHOCK	

最強的賽車遊戲登場！

相信無論是有沒有PS的朋友都會聽過《Gran Turismo》這個大名，它可說是在PS上最出色的賽車遊戲，繼上次在PS上推出的《GT 2000》後便再沒有任何最新的消息。當大家開始淡忘的時候，最近遊戲廠商SCEJ終於公佈了最新一集並名為《GT 2000 A spec》，而今次就改為在PS2上推出，憑著PS2的強勁機能，相信必能造成更大的迴響，相信各位GT的FANS聽到這個消息後，必定會感到熱血沸騰。

名為GT Force的軚盤

為了配合《GT》的像真度，一間名為「LOGIC TECH」的瑞士公司，為《GT 2000 A spec》開發了一個專用軚盤名為「GT Force」，而且更是以USB作為介面連接PS2。由於這個軚盤是內置一個小型摩打，而這個摩打會因路面的情況而轉動，於是便可以造到搶軚(Force Feedback)的效果，所以就算是一條直路，玩者亦不能掉以輕心。GT Force的另一個特點是能將軚盤安裝在一個特定的地方上，例如是能安在桌子上，這便能將它固定，不會因走位而導致玩者分心，而腳踏的設計亦比較特別，力度的大小是會影響比油的多少，即是說力度越大比油便會越多，這些特點都使人有一種駕駛真車的感覺。

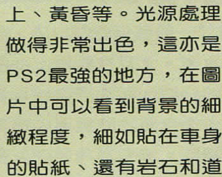


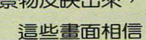
令人驚嘆的畫面！



從最新公佈的畫面中，可以看出PS2的機能是如何強勁。遊戲亦加入了新的元素，就是在不同的時段作賽，例如早上、黃昏等。光源處理做得非常出色，這亦是PS2最強的地方，在圖片中可以看到背景的細緻程度，細如貼在車身的貼紙、還有岩石和道路的條紋亦能清晰可見。背景的層次感做得很好，車身上的光源反射亦計算得十分準確，能夠將周圍的景物反映出來，這些畫面相信只有PS2才能做到，像真程度更與真車沒有太大分別。另外，大家最關心的當然是GT的Replay畫面，Replay可說是《GT》成名的地方，而今集將會大幅度強化，視點更會比上集多出數倍，保證不會令大家失望。

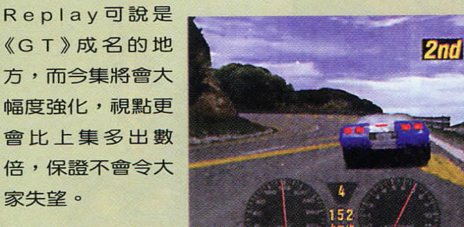












聲音的強化

今集的現場收音將會大幅強化，無論是引擎的起動抑或是加速時的聲音，都是重新收錄。聲音的來源是由真車收錄過來，而車款則超過一百多種。另外，引擎的聲音亦會隨著周圍的環境而改變，當後面的車輛趕上的時候，便會聽到引擎從面後由遠至近地傳過來，但當有車遠離時引擎的聲音亦會慢慢地消失，製作人員的認真，真是令人佩服呢！





牌照模式仍然健在嗎?

《GT》其中一個出名的牌照模式，在此作中仍然會保留下來，雖然現在的資料不足，可是基本上玩法是和以往一樣，都是考取不同的牌照來參加各種比賽，再將贏取比賽所得到的金錢用作購買新車，但到底有沒有新的要素加入呢？不過無論如何，這個遊戲都教人熱熾期待。







為你揭開 Eternal Arcadia
飛天海盜的神秘面紗

據點攻略完全解說，揭示《ETERNAL ARCADIA》最真一面！
詳細透視《ETERNAL ARCADIA》獨特遊戲系統『GUTS』、『Crew System』及『Ring Command System』的種種詳情！
為大家追擊東京秋葉原《ETERNAL ARCADIA》「飛天海盜的聚會」宣傳活動最新發展！

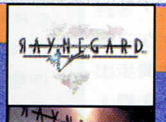
Online shop
Eternal Arcadia (limited box)
HKD 595

www.gameplayers.com.hk



PC Game攻略準備起動！！

萬人期待的《Baldur's Gate 2：The Shadow of Amn》終於推出，我們特地為大家準備了《Baldur's Gate 2：The Shadow of Amn》大剖析這個特輯，為大家送上種種有關遊戲的資料，如NPC介紹、新職業研究、Amn的風土物誌等，不容錯過！



改變閣下下半生的遊戲生命～ Online Game

RAYNEGARD:一總投資超過20億日元的PC Online Game，也是第一套由CAPCOM、寶島社及KDD合作開發的Online Game，今年十月香港正式推出，我們第一時間為大家作出最新報導，不可不看！





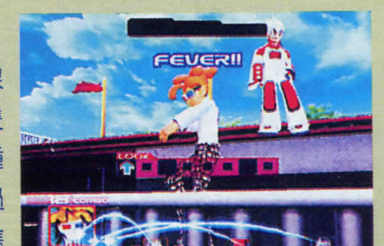
Text by：悟空

DANCE SUMMER 2001 bust a move

PS2

發售商：	ENIX
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年秋發售預定
1P／ACT	

《BUST A MOVE》最新作發表!!



PS遊戲《BUST A MOVE》相信很多玩家也有玩過這遊戲，她是一隻以指令輸入令遊戲中角色跳出各種花式舞步的動作遊戲，至今推出過兩集都大受玩家歡迎。近日其發售商ENIX宣佈將會推出其最新版，名稱定為《DANCE SUMMER 2001 bust a move》，究竟新一輯的「BUST A MOVE」會有甚麼驚喜帶給大家？

玩法



遊戲的玩法和前兩集差不多，都是在開始後遊戲會播出動聽的音樂，跟著畫面會顯示一些指令，玩家要有節奏地輸入這些指令，只要指令輸入準確那遊戲角色便會跳出精彩的舞步，在音樂完結前這些指令是不斷出現的，玩家若可以連續成功輸入指令的話除了角色會跳出精彩舞步外就連遊戲畫面也會出現精彩變化。

新系統

雖然是以《BUST A MOVE》最新一集作招徠，但可以肯定遊戲當然會與前兩集有所不同，必有其特別之處去吸引玩家，今集遊戲就新增多個新系統，





有「QUARTET」、「FEVER」、「TRIO COMBO」、「TAG COMBO」和「PAIR COMBO」共五個新系統，下文會為大家詳細介紹這五個新系統；不過在系統介紹前，要先介紹遊戲另一新增元素；大家應該還記得上兩集的《BUST A MOVE》都是只得一位或最多兩位(其中一名是電腦)在畫面上出現，但今集在畫面出現的角色將會由兩名增加至四名，原因是今集遊戲將會增加四人為一隊的「隊伍制」，即是玩家除了可選擇一名角色進行遊戲外亦可以選擇多三名隊友和自己進行隊制賽。雖然遊戲增加了隊伍制，但卻不代表可以同時讓四位玩家一起進行遊戲，因為除了玩家自己選擇的角色外，另外三名同伴都是由電腦控制，不能多人進行遊戲。

新增系統簡介





以下所介紹的新系統，都會與「FREE」有關，在遊戲中只要出現「FREE」的指示玩家便可使出在下文介紹的新系統，所有新系統總數有五個，以下便是所有系統的簡單介紹。

TRIO COMBO



簡單來說這是一個減分系統，使用時玩者會與所有人同時起舞，但絕不能有失誤，因為一失誤便會令自己所得的分數拱手相讓給其他三名對手平分，同樣若對手在稍有差錯亦會將所有分數獻給他人。

TAG COMBO



很簡單，這系統的意思是進行隊伍賽時隊中各人很有合拍地跳出精彩舞步而取得分數，這些分數會是全隊四人同時取得。

QUARTET

由隊伍制產生出來的新系統，使用後玩者自物身角色會與其餘三名隊員同時起舞，所得分數會同時增加，不過使用方法仍未清楚。

FEVER

當以一人與另外三名電腦進行比賽時，按下特定按鈕便可使出，使用之後一段時間的指令都會給玩者輸入，這樣便可將三名電腦的得分機會搶過來，但這只限於單人遊戲，若是隊伍制便有可能因為隊伍失誤而損失機會。



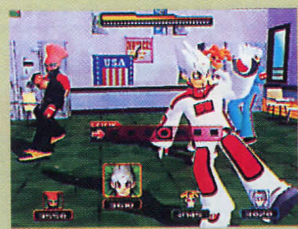
PAIR COMBO

使用後若在限定時間內成功輸入所有指令便能將對手一種叫類似精神的東西吸取過來，令對手在之後的舞步出現失誤。



再次大熱？

這次遊戲不再是PS遊戲，而是屬於PS2的遊戲，另外遊戲亦不再是由ENIX一手開發和發售，今次負責開發的公司是METRO、ENIX只負責發售的部份；究竟今次不是由ENIX親手開發的BUST A MOVE第三作會否不再像前兩集般大受歡迎？



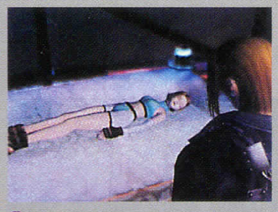
TEXT：MARKS

THE BOUNCER

發售商：	SQUARE
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定2000年
ARPG/	

PS2

公開兩大系統







令人期待的《BOUNCER》，繼之前介紹過的遊戲故事、敵對組織、遊戲中重要的角色之後，筆者今次將會為大家介紹「ACTIVE CHARACTER SELECT」和「BATTLE SCENE」兩個遊戲中非常重要的系統，以及MIKADO GROUP的首領和另一位部下。

ACTIVE CHARACTER SELECT

大家現在看到的畫面就是《BOUNCER》其中一個重要的系統。這遊戲會有三個主角應該大家都會知道。在遊戲途中會有某些位置需要選擇從三人其中一個進行的，而被選擇的角色會令到EVENT場面產生變化，甚至讀者所見到的故事亦有分別。相信讀者在讀擇角色時，需要考慮角色的性格和過去。以下就是其一個ACS畫面

這組ACS是講述由誰來做Dominique的保鑣。選擇SION和KOU時，可以看到Dominique的樣子有所不同。如果選擇VOLT時，又到底怎樣影響故事呢？



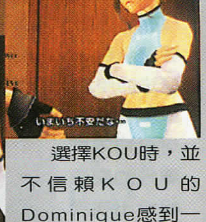
選擇SION



選擇SION時，對SION有好感的Dominique顯示了一面笑容。

選擇KOU



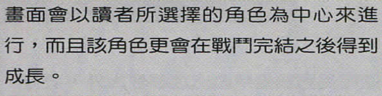


選擇KOU時，並不信賴KOU的Dominique感到一點不安。

BATTLE SCENE



這些就是《BOUNCER》的戰鬥畫面。讀者可以操控的角色只得一個，而其餘兩個則由電腦操控。這個BATTLE SCENE和「ACS」一樣選擇自己控制的角色。




畫面會以讀者所選擇的角色為中心來進行，而且該角色更會在戰鬥完結之後得到成長。

MIKADO的大計劃

MIKADO CORPORATION是一間以高科技驅使宇宙能源事業得以展開的巨大企業。



Dauragon正計劃一個名為宇宙太陽發電Project，但究竟與誘拐Dominique有何關係呢？

宇宙太陽開發Project

1.將打在衛星上的太陽光轉變成一種被稱MICROWAVE的ENERGY微粒子線。
2.以遠距離控制衛星，收集太陽光後，向接收設施發射MICROWAVE。
3. MICROWAVE經過特殊裝置變換成可以使用的能源，以PIPE LINE供給全世界。

新角色公開

Dauragon C Mikado

巨大國際企業MIKADO GROUP的年輕總帥。沒有上代總帥血緣的他以養子的身份繼承下這個地位。由於從小在總帥的嚴格教育成長，所以出現這位冷酷的領導者。雖然他是誘拐Dominique事件的主謀，但其在故事中的目的仍然未清楚。



Kaldea Orchid

追隨Dauragon的美女。表情隱約帶有一點憂傷的她是唯一了解Dauragon內心的部下。KOU電話中的那個人到底是不是她呢？她為何會向SION求助，他倆又有何關係？以及她與Dauragon的關係又有多深呢？



TEXT:AINHO

HOSHIGAMI

PS

發行商：	MAXFIVE
售價：	4800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCKS
發售日：	10月
S.RPG	

沈默大地再次醒來

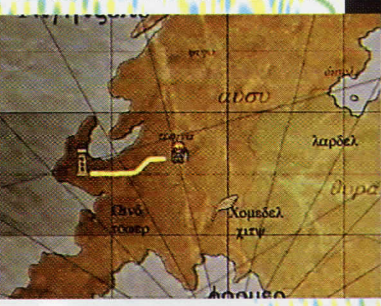
不知大家喜不喜歡玩S.RPG遊戲呢？如果喜歡的話，大家便不要錯過由MAXFIVE遊戲廠商推出一個名為《HOSHIGAMI》的S.RPG遊戲了。這個遊戲的吸引之處，不但以壯大的世界觀、立體戰鬥場地，以及豐富的戰鬥系統外，而且還加入很多新穎有趣的系統，今次我們將會以下介紹遊戲基本的進行方式，以及最重要的戰鬥系統。



「星神」故事

擁有發達文明的依古舒亞王國被瑪迪亞斯大陸的黑暗之王「約拉」毀滅，其中有一名少年幸免繼續生存，他為了向約拉報復，於是借助最高位的「希娜約拉」精靈，以六人的星神力量，終於都能夠消滅黑暗王「約拉」。事件結束後，世界便開始再次回復和平，而且還誕生了新的國王，時間正不斷流逝，人類戰爭的記憶可以減低。這時，有一級傭兵之稱的主角「科斯」，由於他曾接觸過無數次的殘酷戰爭，這些邪惡力量再度引發他戰鬥的情緒，這個「星神」的傳說便再度產生.....。





遊戲基本流程

（一）市鎮 TOWN

大家都知道RPG遊戲中市鎮的用途主要是購買武器、道具及收集情報，然而此作當然亦不例外，並且更加非常豐富及重要性，包括有「店鋪」－用作裝備武器、防具或購買道具，而遊戲中武器種類的總數多達八種。「COIN屋」－主要購買魔法的用途，遊戲中同樣共有八種魔法存在，可以把不同屬性的魔法組合出強勁的特殊魔法。「戰鬥訓練場」－最多七人同時參加的戰鬥訓練模式，只有一個回合進行，在這裡遇上不少傭兵，可以要求他們加入己方隊伍。「神殿」－這座建築物並不好像一些RPG類型遊戲中，回復生命或回復異常狀態，此作而是可設定每人一個精靈的信仰，全部共有六種，選擇不同的信仰，角色便可得到不同的特殊技能。





（二）劇情 EVENT

此作既然是S.RPG，一定不會缺少故事劇情及角色對話的情景發生，角色對話中很多時候有一些選項出現，選擇不同答案會令到往後遊戲出現變化，而且於劇情中不時有新同伴加入，劇情發生多數於戰鬥場地進行。



（三）戰鬥 BATTLE

戰鬥於立體空間舞台進行，玩者可以按L2或R2將視點移動，觀察角色的位置。每逢戰鬥開始前，畫面一定顯示這次任務的完成條件，每場戰鬥最多出動七位角色，然而此作角色的行動，並不是像傳統的戰棋遊戲般，只能夠於一回合內行動一次，而需要花費一個名為「RAP.GAUGE」顯示棒，其消費值是多是少，都是依據每個角色能力值及使用魔法的強弱來制定，這樣意思即表示一回合內，行動不只一次那麼少。





COIN FAME

「星神」世界中獨有的魔法「COIN FAME」，遊戲中簡稱為CF，這些可以在「COIN屋」裡購買，或者在戰鬥中擊敗敵人獲得，每位角色需要裝備這個CF才能夠使出魔法，不同能力的CF會帶有不同種類屬性的魔法及威力效果。



SESSION

在戰鬥中，每個角色除了使用武器或使用魔法攻擊敵人外，還有一個名為「SESSION」系統，可發動出連續攻擊的技能，角色於行動完結後，行動指令視窗顯示「SESSION」和「防禦」，選擇前者的話，角色頭上便會顯示「SW」字，然後每當其他己方角色攻擊敵人時，便可以產生強勁的連環攻擊效果，令敵人受到嚴重的損傷，越多角色使用「SESSION」，攻擊力便會越強。但是注意這時候該個角色如被敵人攻擊的話，指令便會取消。GP





TEXT：時雨

LOVE HINA

突然之ENGAGE HAPPENING

DC
生產商：SEGA
售價：8800日圓(初回限定版)/5800日圓(通常版)
容量：GD-ROM×1
記憶：5 BLOCK以上
發售日：9月28日

在上期《GAMEPLAYERS》中，我們已約略介紹過DC版《LOVE HINA》的故事背景和系統特色。而今次筆者則會再為大家帶來故事頭兩話的故事介紹！



◆睦美的特技——靈魂脫離！


◆和三名女孩一起睡覺……是幸運，還是拷問？

第三名景太郎的「約定之女孩」候補出現？！

第一話 約定？突然而來的東大生

這套DC版遊戲的故事，是發生於《LOVE HINA》漫畫第六卷47話左右，景太郎為了他第四次的東大入學考試，正在和成瀨川、睦美三人努力溫習。不過景太郎這蠢才仍然是非常之不爭氣，他居然在預備校的模擬試途中睡著！結果當然是交了白卷……


◆在考試時也可以睡著！實在要命！

回到雛田莊後，景太郎發現自己的房間內竟多了一個裝著女性內衣的旅行袋！他的直覺告訴他這一定是變態內衣小偷的所為（←白痴），所以他便找了成瀨川和睦美一起到露天溫泉捉著犯人，但這個「犯人」竟然是一名女性……？！

◆為什麼看到女性內衣景太郎會立即想到內衣賊？（謎）

經過一輪騷動後，景太郎的阿姨晴香正式介紹這位女性給雛田莊的住客們認識。她的名字是藤澤瑞穗（みづほ），是名真真正正的東大學生！原來她受到了景太郎婆婆的委托，於是前來做景太郎的補習老師。而最令眾人驚訝的，是她說如果景太郎考不上東大，她會遵守男女之間的約定……這即是……「結婚」？！


◆為什麼景太郎的手永遠都好像有磁力一樣？（笑）


◆成瀨川和小忍聽了「結婚」兩個字，當然是吃了一驚啦！

為了歡迎這位新「住客」（其實瑞穗不會住在雛田莊內），喜歡宴會的美津便立即為她搞了個胡鬧的歡迎會！會上瑞穗不但「欣賞」到雛田莊住客們千奇百怪的「特技」（笑），最後還因為被大廳內那個壞的時鐘欺騙，導致要在雛田莊內過夜……


◆美津的脫衣舞表演。嗚……很想放大來看啊！（←色鬼）

第二話 激突！混亂之溫習會

景太郎的模擬試成績——0分（石化）。「為什麼，為什麼呀……！」「都是因為你一入試場就呼呼入睡的緣故！」景太郎這種成績給瑞穗看後，不知道她會有什麼反應……回到雛田莊，景太郎發現自己的房間竟然凌亂不堪，難道是有小偷進過來？為了查明真相，景太郎決定先問一問宿舍內的住客，打聽一下情報。


◆看到房間的東西散亂一片，想到是小偷入侵也是有理由的

故事首個分岐點！

我的人生竟然是由○×來決定……

在之前的故事中，不論景太郎在輪盤中是取得○還是×，對故事的進行都沒有影響。但在這裡就不同了！因為景太郎找哪一位女孩子來幫忙，和在輪盤上的成功與失敗，都會令劇情產生很大的變化！要完全制霸整套遊戲，看來要花上很多功夫呢！


◆景太郎可以找睦美、卡歐拉或素子來幫忙收拾房間

瑞穗在看過景太郎和睦美的模擬試成績後，實在是驚訝得沒話好說……當然呢，因為一個可以交白卷，而另一個則可以連自己的名字都寫錯！這樣他們又怎可能考得上東大？瑞穗為了瞭解他們的基礎力，於是借了小忍的中學生試題來考景太郎，起初很「淡定」的景太郎，最後居然只拿了12分……！？



在溫泉內瑞穗說她對景太郎是認真的？！

正當「浪人三人組」在努力溫習時，卡歐拉突然帶著她的新發明——自動打掃機「阿須並」（アシュピンくん）出場！根據《LOVE HINA》的慣例，卡歐拉當然會搞出個禍來，「阿須並」產生的大爆炸最後弄得成瀨川和瑞穗變成了黑炭……

在溫泉內，成瀨川和瑞穗談到了一旦景太郎考試失敗，瑞穗就會和他結婚一事。瑞穗說她對此事是十分認真的，因為她一定會遵守兒時的約定……！！這麼說，難道瑞穗就是和景太郎在小時候立下了考進東大約定的女孩子！？


◆聽到瑞穗認真的態度，成瀨川心裡出現了不安的感覺……

TEXT：時雨

DEAD OR ALIVE 2 DC

發售商：	TECMO
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	8-26 BLOCK
發售日：	9月28日

FIG／對應VGA BOX．震動器

終於等到了！完美版《DOA2》！



香港的玩家對美國DC版的《DEAD OR ALIVE 2》應該不會陌生，因為我們隨便走進任何一間遊戲機店內都能夠找到它的水貨。不過日本的DC機主就沒有這般幸運了！他們要等到今時今日才能玩到《DOA2》，比PS2版足足遲了半年！幸好TECMO方面都相當「識做」，他們在日本的DC版《DOA2》中加入了大量新要素，令遊戲成為真真正正的「完美版」！在這裡筆者會為大家集中介紹這些新要素，包保可以令各位大飽眼福（笑）。

DC版的獨有要素大公開！

1. 感動！BAYMAN終於復活！

在有大量日本玩家的要求下，TECMO最後終於決定讓初代《DOA》角色BAYMAN在《DOA2》中復活！其實BAYMAN的招式有近七成都和《2》的新角色LEON相同（因為兩人的格鬥術同樣是「COMMAND SAMBO」），不過BAYMAN作為LEON前輩，當然會留幾招絕技給自己專用啦！除了STORY MODE之外，在其他所有模式中玩者都可以使用BAYMAN。



◆在DC上復活成功的BAYMAN，好型啊！





◆師徒對決？LEON和BAYMAN

3. DC專有的新場景

這也是TECMO方面詳細檢討過日本玩家的意見後作出的決定。雖然PS2版的三個原創場景不會在DC版中出現，但TECMO卻將兩個《DOA1》的舊場景移植到《2》裡面。當然《1》的場景特色——「會爆炸的地面」在《2》裡已不復見，但就加入了高低差和會爆炸的燈柱等新要素。有玩過《DOA1》的朋友不妨比較一下它們之間的差異。

THE L'S CASTLE（舊LEI-FANG場景）



這除了是FEI-FANG的主場之外，也是《DOA1》DEMO所採用的背景，因此舊有玩家一定會對它有很深刻的印象。在戰鬥開始時玩者會在一個舞台上互相對峙，舞台的前後兩邊有圍欄阻擋著，但左右兩邊則沒有任何遮掩，因此玩者可以在這裡將對手擊落台下。台下方是一個佔地極之龐大的廣場，在實戰中玩者甚至沒有可能到達場的邊緣！

THE BURAI ZENIN（舊GEN FU場景）



這也是個非常廣闊的場景，它是由上下兩部份所組成。上半部的基本上是一個正方形的廣場，在它的左右兩旁共設有八支燈柱，玩者一旦撞到它們就會產生爆炸。在這廣場的其中一邊有一道木製的閘門，從這裡玩者可以將敵人擊落至場景的下半部。在這裡的中央設有整套《DOA2》中最斜的斜面，是研究空中COMBO的好地方。

2. 最後BOSS「萬骨坊」也可以使用！

在美國DC版和PS2版也不能使用的最後BOSS天狗「萬骨坊」，大家終於可以在日本DC版中使用他了！不過筆者在試用過後，發覺其實力並沒有想像中的高，主要是因為他的出招速度普遍都較慢，難以和速度快的角色抗衡。幸好他的攻擊力和浮人能力極高，空中COMBO的威力尤其變態！而且他有一個天生的優點——重！這導致許多空中COMBO都不能在他身上發揮效用。萬骨坊和BAYMAN同樣，玩者可以在STORY MOE以外的模式使用他。



◆萬骨坊的招式變化多端



◆全遊戲唯一一招飛行道具「野分」，玩者當然也可以使用

4. 初回版限定的CG GALLERY

如果各位是有心買DC版《DOA2》的話，筆者勸大家還是趕快一點比較好。因為初回版的《DOA2》不止有「噴血」圖案GD-ROM這麼簡單，在裡面還隱藏了一個通常版沒有收錄的「CG GALLERY」！裡面的CG許多都只是在雜誌上公開過一兩次，甚至是完全未公開過的新作也有！喜歡《DOA》女性角色的玩者不容錯過！



◆除了可以在DC上欣賞這些CG外，如果將GD-ROM放進電腦……

5. 對戰記錄系統「USER PROFILE SYSTEM」

這個「USER PROFILE SYSTEM」（UPS）簡單來說，就是一個可以自動將玩者的戰鬥記錄儲存在VM內的系統。玩者在對戰時的一切記錄，包括了勝率、最多連勝／連敗、STORY MODE的完成次數、TIME ATTACK的成績等等，都會一一儲存在玩者的UPS裡面。當兩名使用UPS的玩者交手時，於對戰開始前還會顯示雙方近五次的對戰成績和勝率等，感覺就如在進行運動比賽一樣！



◆之前有報導說UPS會影響故事的劇情，這意念最後沒有被採用，可惜



◆UPS最後一頁的「PEDOMETER」和星星，到底隱藏了什麼秘密？

6. 日本DC版追加的新衣裝

相信大家最關心的，始終是日版《DOA2》會有多少套新的衣裝登場吧？不用再猜測了，以下筆者就會將各個角色的所有新裝全部公開！

KASUMI

KASUMI在這版本中共有七套服裝，當中只有這套C7是全新製作的。看來這是一套日本古代巫女穿著的衣服，顏色以白色和金色為主，相當奪目，露出度也相當高。



ZACK

絕對不能不提ZACK的C5，因為玩者只要進行挑撥，從他的眼和胸口處就會有藍色的火炎噴出！非常有型。他的C4也是出奇的爆笑，那裝在牛仔褲上的「護陰」……



HAYABUSA

HAYABUSA的C4是純黑的忍者裝束，比起他平時穿的C1和C2，這無疑是不夠搶眼，但卻最能配合他忍者的身份。至於他的C5則是一套高位忍者所穿著的衣裝，非常有型。



LEON

繼C3的「七×社」裝束之後，LEON的C4也是繼續走COOL的路線，非常殺手FEEL，他可能是受到了隊友ZACK的影響也說不定……



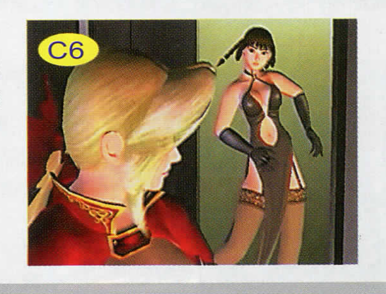
GEN-FU

GEN-FU的C4是《DOA1》的復刻版，全身虎紋好不威風！至於C5和C6則是一對「黑白雙煞」(笑)，兩者的設計完全相同，只是顏色有所分別。



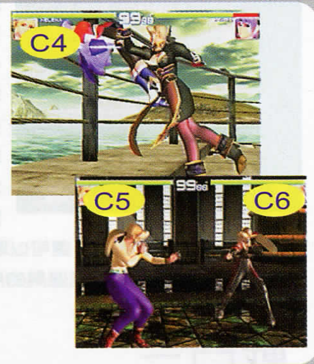
JANN-LEE

JANN-LEE的C5真的叫人意想不到……西裝？！原來JANN-LEE平日的職業是保鑣。



HELENA

HELENA在女性角色中一直以來服裝都較少，今次DC版TECMO於是一口氣送了三套新裝給她。C4其實是C2的黑色版本，不過筆者覺得黑色和HELENA特別合襯，GOOD！至於她的C5相信是她平時用來練功的便服，和她一向穿著的舞台服裝風格非常不同，因此特別有新鮮感。C6則是一套電單車手裝，難道HELENA平時是駕電單車的？

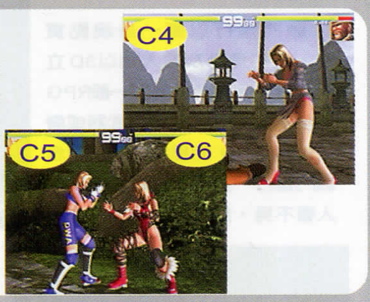


LEI-FANG

LEI-FANG的C6絕對是在挑戰家用機的極限(指意識上)，露背、露臍、黑色厘士絲襪、激突……小心流鼻血！

TINA

TINA的服飾一向都是以性感為主題，今次也不例外。好像C4那一身「破爛OL裝加粉紅色內褲」實在太叫人想入非非了(汗)。至於C5有玩過前作的人都知道這是TINA的標準摔角手裝。最後C6也是摔角手裝束，不過「露肉」程度更高……



AYANE

AYANE和KASUMI一樣也是有七套衣裝，這套C7是DC版新增的。它最大的特色是在性感之餘，也不失女忍者的風格。TECMO的DESIGNER應記一功。

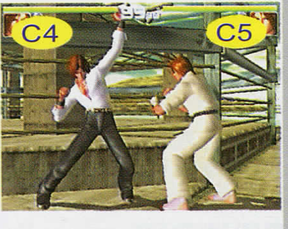
BASS

BASS的C4只要看一眼，玩者就會立即聯想到美國的摔角手，和TINA的C6組TEAM相信一定非常合襯！



EIN

EIN的兩套新衫一套「軟派」，一套「硬派」。C4的一身白襯衫皮褲無論怎看都似是在夜總會做陪酒的……C5是非常有型的純白空手道裝，據TECMO的DESIGNER說要表現出道場服的質感是十分困難的，但最後也能夠完美地再現出來。







TEXT:AINHO

DC

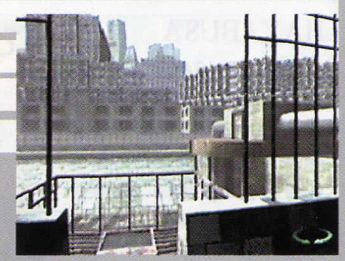
發售商：	ATLUS
售價：	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	8 BLOCKS
發售日：	9月21日(發售中)
RPG/	

デスピリア

人類精神不斷被侵蝕



自從ATLUS加入Dreamcast第三廠商陣營後，首個推出遊戲便是由金子一馬擔任角色設計的《魔劍X》。直到現在，第二個作品終於推出，不過並不是前者遊戲的續篇，而是屬於一個全新的作品，遊戲名稱為《De SPIRIA》，它的故事世界觀充滿著懸疑迷離，冒險當中及各個場所處處都帶有恐怖的氣氛，移動方面採用第一身視點實行，戰鬥則以新穎的思念攻擊系統代替傳統一般的戰鬥方式，令玩家對於此作更加期待，更加投入遊戲當中。



一切從列車事故開始

詩篇戰爭－

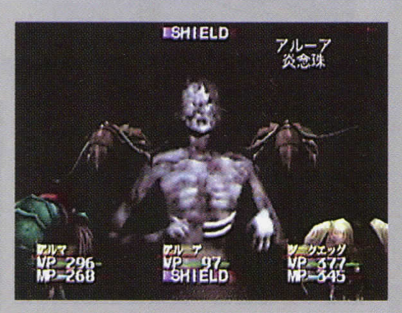


某個世紀，人類受到由遺傳因子基因改做而成的生化學兵器「RX」抹殺，令世界出現殲滅性的戰爭，各地文明的光輝亦自此消失。這次事件中，只有少數的人幸免繼續生存，之後他們齊心協力製造多名精神思念體，借助牠們將人類的滅亡恐怖感消失，以至挽救這個世界。

教會－

這次事件，原來有一個國家仍然保持著文明的光輝。位於世界最東面的海上都市「奧沙．沙蘇杜拿路」(オオサカ．セントラル)，建立了一所教會，它最大的功勞就是令RX破壞的遺傳因子回復，將這個國家的人類生命能夠得以保持。以「人類生命能夠保持」這句說話，教會勢力因此不斷急速擴大，另一方面，為了對抗教會的勢力擴大，同時產生了一個黑暗的「異端」組織，就是這樣，教會組織一隊專門消滅異端的特殊部隊「武裝侍女團」。

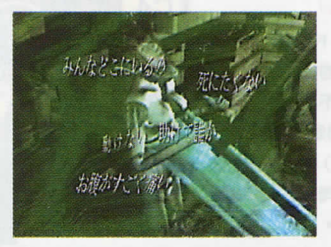
精神使用－



一位名叫「ALLURE VALENTINE」少女，是教會所屬的暗殺者，她體內能夠產生一種特殊精神力量，能夠將別人的思想吸進自己的腦海中，擊倒敵人以破壞心臟為攻擊手段。一天，她進入沙蘇杜拿路城市的一列高速列車之中探索思念的存在，這時感覺到異端組織的幹部，利用思念精神不斷進行破壞行動...。

MIND精神

系統－



此作全部行動及搜索方式，並不是利用主角的雙手去實行，而是採用一種精神思念系統，遇著一些可疑的地方，玩者可以於選擇的位置上按X掣調查是否存有思念殘留，倘若存有的話，便進行精神思念回收，以取到這處事件的發生原因，或得知某人死前留下思念的情報。另外，玩者除了擊敗敵人取得經驗值外，於這些思念吸收，還可以取得一些經驗值，玩者亦可以使用它作尋找武器或道具的用途。



戰鬥－



戰鬥進行以第一身視點實行，全部角色及敵人則以3D立體顯示，而戰鬥系統與一般RPG完全不同，並不是使用武器或魔法攻擊敵人，而是採用一種思念戰鬥進行，這些思念戰鬥是平常人看不見，然而能夠擁有思念精神能力的人，世界中只是佔有很少數目。主角雖然同樣使用思念精神來攻擊敵人，可是以一人之力是沒有可能應付緊接而來的強勁敵人，因此戰鬥中可以召喚出最多二名的思念精神物體協助主角，正因如此，於戰鬥中使用思念精神物體是佔著相當重要的一環。



相剋屬性－



玩者應付每頭思念精神敵人，不是胡亂地使用精神攻擊技能便可，而是需要了解敵人與已方之間的屬性，己方角色及敵人屬性分為死、怨、愛及絕四大種類，「死」－能夠令對方的思念狀態變化加強，「怨」－攻擊能力比較強，「愛」－異常狀態防禦力及回復力強，「絕」－特殊攻擊能力強。另外，玩者要好好緊記屬性的相關性，愛屬性對死強，對怨弱；怨屬性對愛強，對死弱；死屬性對怨強，對愛弱，至於絕屬性則沒有利害之分。觀察敵人的屬性有三種方法，一是擊敗每種敵人後，於DATE模式中便顯示出這種敵人的詳細能力屬性資料，二是戰鬥進行中觀察牠的型態及攻擊技能，例如是飛行型態，這代表風屬性弱，使用黑暗技能，代表對愛攻擊屬性弱。



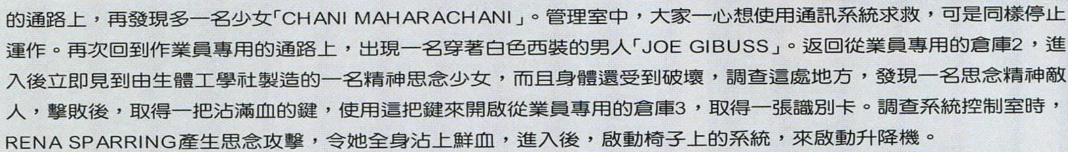


改造－



於戰鬥中擊敗特定的敵人，可以獲得一些記憶素子，這些記憶素子總數達十二種之多，分別有怒、憎、狂、喜、樂、慈、恐、苦、亂、虛、哀和寂。這些記憶素子是專門用作改造思念精神物體的材料，玩者於一所特殊設施中可以進行各種有關的改造，項目方面提供有作成、強化、分解和入替四大方式選擇，作成及強化除了使用以上所提及的記憶素子外，還需要花費少少的金錢。作成一個新思念精神物體，若果曾在戰鬥中擊敗過的思念精神物體，當調整使用記憶素子數目時，畫面右方會顯示作成思念精神物體中的基本能力，屬性及精神攻擊技能，而沒有遇過的話，只會顯示出UNKNOWN顯示，表示作成出來的思念精神物體會由玩者使用的記憶素子的屬性及數量來決定，不過所得出的能力程度相差主角的能力不會太多。「強化」－作用可把存在中的思念精神物體加強能力或更改攻擊技能。「分解」－可將不再使用的思念精神物體分解出記憶素子，注意是分解後便不能重生。「入替」－用作更換戰鬥中的思念精神物體。





第一章故事簡介

列車

遊戲主角「VALENTINE」於列車中正在調查思念的存在，突然間列車受到猛烈的爆炸，幸好她沒有受傷。她離開列車內，看見這列車受到嚴重的破壞，調查附近從業員專用的倉庫2，聽到一把女性的慘叫聲音，可是門上鎖，沒法進入調查事件，這樣，到達作業員專用的通路上，遇見一名少女「FIONA HART」。來到系統控制室前面，發現一名女性「VIOLET MERILL」，她說前面的升降機沒有電源而停止運作，返回作業員專用的通路上，再發現多一名少女「CHANI MAHARACHANI」。管理室中，大家一心想使用通訊系統求救，可是同樣停止運作。再次回到作業員專用的通路上，出現一名穿著白色西裝的男人「JOE GIBUSS」。返回從業員專用的倉庫2，進入後立即見到由生體工學社製造的一名精神思念少女，而且身體還受到破壞，調查這處地方，發現一名思念精神敵人，擊敗後，取得一把沾滿血的鍵，使用這把鍵來開啟從業員專用的倉庫3，取得一張識別卡。調查系統控制室時，RENA SPARRING產生思念攻擊，令她全身沾上鮮血，進入後，啟動椅子上的系統，來啟動升降機。





舊鐵路軌



乘升降機到達舊鐵路軌，進入倉庫中取得鐵鍵。於電源室中使用鐵鍵啟動電源，可是沒有反應。回到舊鐵路軌向前行，調查ガレキの山，出現一名四伎殘缺的思念精神敵人。勝利後，眼前會出現一名老翁。在崩塌的列車中，更換另一把鐵鍵。回到電源室使用鐵鍵啟動電源，調查資料庫後，再進入倉庫中，VIOLET MERILL發生精神思念戰鬥，將敵人擊倒後，獲得新LV1宗派精神物體。舊事務所中，與一名男子交談。離開時，CHANI MAHARACHANI將一把バルブの針交給主角，使用這支針啟動機關，亦有另一位思念精神少女攻擊VALENTINE，最後便可以移到大廈場地，另外於舊事務所的接待室裡可以與機械人購買武器或道具。



大廈場地

走上三樓，看見幾座思念精神製造中的物體。進入放置很多女性身形的思念精神資料庫中，調查門口左邊的裝置，出現一名持著棒球的思念精神少年。之後，進入廢棄場調查燒毀爐時，出現另一名敵人。在戰勝後，再次調查燒毀爐，得到一個思念道具。回到鼻祖場地中央，開啟一所巨大的門，內裡充滿很多精神實驗體。在實驗場所裡，有一名男子存在，與他交談一段時間及進行幾次戰鬥後，他終於願意收手。離開這處地方後，特殊部隊武裝侍女團終於到達，而大家亦能夠逃離這處地方了...



Text by 小吉



RING of RED

PS2

生產商：	Konami
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	86KB以上
發售日：	發售中
PS2／SLG／MEM	

三分局面，誰來統一



在任何的時代，戰爭總是離不開人類，在世界某處總有著大大小小的鬥爭存在著，而這次的舞台正是虛構歷史中的日本。虛構歷史中的日本經過多年戰亂的煎熬後。最終難逃被瓜分的命運，而在1964年，戰爭亦已進入白熱化階段……

「RED」世界中的日本



1946年，日本拒絕Potsdam宣言，而選擇繼續戰鬥，並遷都松代。不過在蘇聯一次突如其來的進攻，日本落得失敗收場，並且投降。戰後，日本的北海道給蘇聯奪去，而餘下的領土再分開為南北兩地，稱為南日本和北日本。他們有著各自的統治體制，而南北兩國的氣氛亦越見緊張，於1950年北日本和南日本爆發了同族互鬥的「日本戰爭」。經過長達四年的戰役，國土進一步荒廢。而日本戰爭的背後是受到聯合國和共產主義陣營的思想影響，最終卻在沒有達成任何的協議下終結戰爭。但是兩國人民南北統一的心願卻還未實現。直到1964年，在富士演習場上，新型AFW (Armord Fighting Walker)在進行演習，「RED」之傳說亦是由此開始。





戰鬥系統大解剖

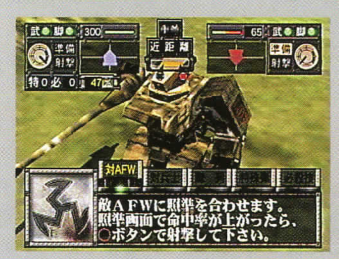
作戰行動的流程



遊戲中分八章，合共二十次作戰，首先介紹作戰行動的過程。在每次作戰展開，玩可以在準備畫面中編列部隊和記錄等，然後便會進入作戰MAP，在這裡大家無論攻擊敵人，還是被攻擊，都會進入戰場MAP中，在這裡只有展開戰鬥的部隊存在。最後，當完成作戰任務，便會顯示戰果報告，獲得一定的經驗值和新部隊加入等等。接著完成結算和報告，就能進入新的作戰佈署。

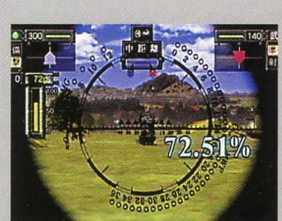


戰場MAP中的操控



本作的最大特徵就是能夠在戰場MAP中控制自軍的部隊，不是單單看片段而已，玩者亦能確實地控制AFW和指揮部隊的行動。戰場MAP中玩者可以決定AFT移動(前進、後退、停止)、攻擊的類型和時間、兵士的隊形合共三部分。要認識這三種操作方法絕不困難，可是要純熟運用則要一定的時間。

AFW操作

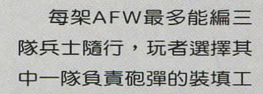


玩者可以利用移動來調較距離，距離有遠、中、近和白兵四個不同階段之分，因為不同種類的AFW有著不同的得意距離，所以玩者在攻擊前必須考慮敵我雙方的得意距離，務必達到有利己方的戰場環境。例如敵方AFW善長長距離戰，己方的AFW善於近距離戰，只要在近距離進行攻擊，便能大大有利己方的戰鬥，因為敵方的命中率在近距離戰中會大大下降，而己方則能使出高命中的攻擊。如果在戰鬥中發覺處於不利的距離，可以利用前進或後退來縮短和拉遠雙方的距離。而攻擊分對AWF攻擊、對人攻擊、特殊彈和必殺技。前二者可以自由決定攻擊時間，當選擇前二者後，會進入瞄準畫面，在這裡會顯示命中率，命中率會隨時間增加，玩者最後決定發砲的時間。而必殺技和特殊彈則各有不同效果和數量，全是因應機司和搭載兵的能力而定。





兵士指揮





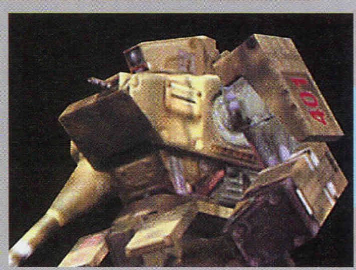


每架AFW最多能編三隊兵士隨行，玩者選擇其中一隊負責砲彈的裝填工作(搭載兵)，餘下兩隊則留在地上一起進行戰鬥。玩者可以指示他們的位置(前衛或後衛)。前衛能向敵人作出直接攻擊，但同樣會被擊中。而後衛雖不能作出攻擊，但是卻不怕受到攻擊和可以使用後衛特有的技能(例如緊急修理)。而每隊兵士最多可擁有前衛、後衛和搭載兵的技能各一種。並不會出現同一隊士兵有兩種或以上相同位置的技能。

各機種的長處和短處

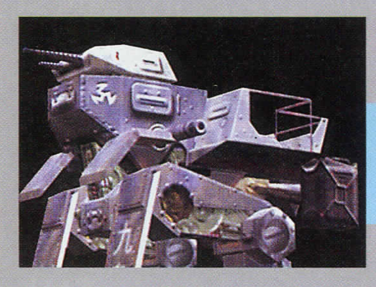


AFW共分為四類型，用作配合不同戰鬥的需求。而這四種不同的機種分別是甲腳砲、輕甲腳、多腳砲和對甲腳，各機種有著各自的戰鬥中的得意距離，以下為大家簡略介紹各機種的長短處：



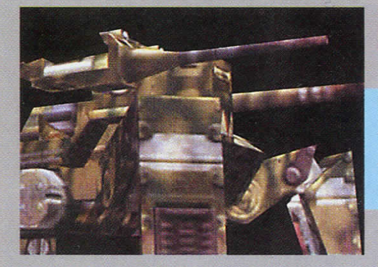
甲腳砲

善長中距離的射擊，擁有極佳的攻擊力和防守力，能夠進行格鬥戰，並裝備了盾，是部隊的主力機種，絕不能缺少。



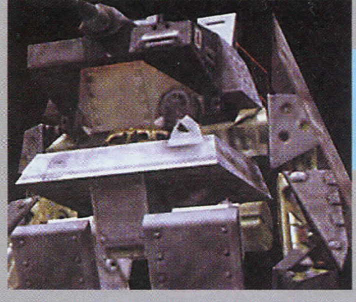
輕甲腳

防御力低和對AFW攻擊力弱，但是較短的裝填時間和對兵士有極佳的攻擊力是輕甲腳的兩大優點，他的主要任務是當先鋒，並把敵同行兵士打倒。由於不能進行格鬥戰，所以必須靈活和對手保持一定距離，善長近距離的攻擊。



多腳砲

擁有高HP和強勁的攻擊力，在中~遠距離能作出有效的攻擊，但是在近距離和白兵距離命中率便會大大下降，所以一定要和敵人保持距離，不能讓敵人移近。不則只有挨打而已。非常善長遠距離射擊，有很高的命中率。



對甲腳

和甲腳砲相似，裝有盾，善長格鬥戰，但是射擊力較甲腳砲低，只要進入白兵距離，便能完全發揮這機種的真正實力。



兵士的特性

各種兵士有著各自的能力，如果能好好調配，便能對戰鬥產生非常大的幫助，所以各玩者是必須清楚了解各種兵士的特性。以下會介紹他們的特性。



步兵

對兵士的攻擊力很高，可是欠缺特殊能力，所以除了用作攻擊外，其他的用途並不是太大。



偵察兵

能使AFW的射擊能力增加，對兵士攻擊力稍弱，如果有偵察兵同行，能使AFW的索敵範圍、攻擊範圍和戰鬥中的命中率增加。如果非常重視射擊戰，不妨帶同偵察兵一起作戰。



衛生兵

能夠使兵士的回復力大幅上昇，雖然戰鬥力不高，但是提高回復力是這兵種的一大魅力。



獵兵

對AMF的攻擊力優秀，並不會受到距離的遠近而影響其命中率。設置為前衛能對敵AMF造成一定的威脅。



工兵

擁有豐富的技能的兵種，與工兵同行的AMF移動力會上昇。



補給兵

戰鬥力非常差，但是與補給兵同行的AMF回復時的回復量會增加。搭乘AMF上能加快裝填速度，最適合當搭載兵。

初期的人物和機體



雅美和甲腳砲·白虎

雅美的父親是德國人，而母親是日本人，在日本出和長大，擁有駕駛AMF的天賦。所乘的AMF是白虎，非常善長中距離戰的AMF。



皆川和甲腳砲·水狐

皆川出生在第二次世界大戰末期的日本，自幼便和父親分開，母親亦已去世，生離死別使皆川的性格變得嚴肅和冷淡。所乘的AMF是水狐，雖說是甲腳砲，但近距離的戰力卻非常強勁。



鬼無里和輕甲腳·九鬼

鬼無里所乘的AMF是九鬼，擁有很強的對兵士的攻擊力，即使對AMF亦有一定的戰力。



John和多腳砲·Little John

Little John在遠距離戰擁有非常大的攻擊力，是在遠距離戰中數一數二的機體。

GP

Text by：悟空

SILPHEED THE LOST PLANET

PS2

製造商：	GAME ART
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	70KB
發售日期：	發售中
1P／STG／DUAL SHOCK 2對應	

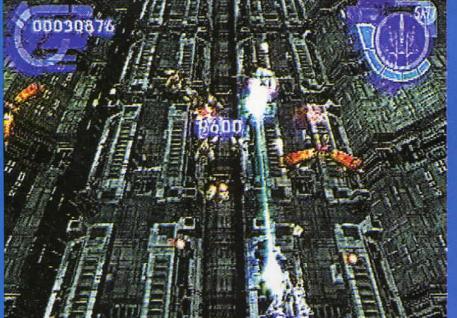
7年之後捲土重來

早於1986年，遊戲廠商「GAME ARTS」在當時流行的個人電腦PC8801上推出了首個3D射擊遊戲《SILPHEED》，遊戲推出後對電腦及遊戲界都帶給巨大的衝擊，到了93年尾GAME ARTS將《SILPHEED》移植到MEGA-CD上，亦極受射擊迷歡迎；經過7年歲月的現在，GAME ARTS再次將此作品在PS2上推出，究竟今次能否再次帶給遊戲界一個巨大衝擊？



新系統

雖遊戲在基本系統和上集沒任何分別，仍是一個縱向捲軸的射擊遊戲，遊戲中玩者操縱的戰機是以防護罩去計算耐久度，整個防護罩共有十格耐久度，每受一次攻擊便會減少一格，當護罩的耐久度完全耗盡戰機便會爆炸而GAMEOVER。而整個遊戲是由6個版面組成，每一個版面會再劃分為多個小戰區，每個戰區也會有一些中首腦在把關，玩者必先將所有中首腦打倒才可與每關的大首腦戰鬥。武器方面，在每關開始前都會先進入一個武器選擇畫面，玩者可以替戰機選擇左右兩邊使用的武器種類，全部共九種武器供玩家選擇，今集的武器除了有向前方射擊的種類，另外亦加入了多種儲炮系的特殊武器，使用時只要按著一定時間後才發射，武器的攻擊會有所改變，亦因為有九種武器選擇，令每關的戰略性大大提高。



遊戲故事——新的危機

發踏綠色光芒的R-72惑星索倫特星，是地球眾多植民星體之一。在惑星附近一部巡邏機正在調查一群在惑星附近的隕石，當巡邏機正想向隕石作出調查時，隕石竟突然放出了能量波將巡邏機擊毀，巡邏機被毀後，隕石露出了本來面目，原來是一隊屬於外星人的攻擊艦隊，從剛才的攻擊看來這班外星人必是想向人類發動攻擊，一場慘烈的戰鬥即這樣開始。



操作方法

十字掣	控制戰機移動
□	發射左邊的武器
○	發射右邊的武器
×	左右兩邊武器同時發射



遊戲方法

射擊遊戲的玩法一向都是以過關形式進行，《SILPHEED THE LOST PLANET》亦一樣，玩者駕駛著戰機「SA-77」將侵襲人類的外星人消滅；攻擊方面，前文亦提過遊戲中的戰機裝備兩種不同的武器，兩種武器分別裝在戰機左右兩邊，以□和○作獨立發射，亦可以×兩邊武器同時發射。

頭兩關概要攻略

遊戲版面全部有6關，筆者會將頭兩關的攻略概要提供給大家參考。

STAGE 1



開始後在左右兩方會出現一批小型敵機，牠們會以一串串排列，每串由6部敵機組成，牠們暫時不會向玩者攻擊，故很易便可將牠們消滅。當進入一處像基地的區域後，會出現一種紅色敵機，牠們與開始時的小戰機一樣，不費吹灰之力便可將之消滅；跟著會出現一種像「蟹」一樣的敵方戰機，對付牠玩者可勇敢些衝上去在牠面前開火，在牠發火前應可將他消滅。

中首腦戰

跟著會是首次與中首腦戰鬥，這隻首腦是一隻有4隻腳的巨蟲，牠的攻擊有從下方尾部射出兩顆光彈及用背部大臂攻擊，之前的兩顆光彈很輕易可解決，要留意的是在大臂攻擊後會爆出數量約二十發左右的散彈，只要小心這兩招攻擊應可以輕易將他擊倒。將中首腦打倒後，會有一次補充防護罩的機會，更可以重新選擇使用武器。補充好防護罩及選好武器接便繼續上路，跟著會再次遇上另一種紅色敵機，解決後會通過一條滿佈浮石的通道，通過後便會去到大首腦的所在地。



首腦戰



這個首腦有三個攻擊階段，第一階段是向前方射出可擊落的藍色散彈和7方向的LASER，當逆鎖前方部份被擊毀後便會進入第2攻擊階段，首腦正前方會分段射出6到8發的黑色光彈，這些光彈會根據玩者位置作橫向移動；而另一種攻擊是左右兩方大約有13發的環狀LASER，這種LASER是會左右交替射出，要小心閃避。再將中間部份擊破便會開始第3階段攻擊，在這階段中首腦左右兩邊會同時射出環狀LASER，這時要先擊毀左右兩邊的砲台，之後首腦會開始最後攻擊，牠會作出左右轉動再不斷放出紅色大型光彈，這時應可很輕易便可解決牠。



STAGE 2

此關一開始會在高空進行，整個高空都鋪滿厚厚的雲層，這些雲層有時會阻礙玩者視線，開始後首先會遇上一群水母，牠們的攻擊方式是會射出兩條短LASER，但範圍不大應很容易便可消滅。水母群會出現3次，之後便到第一次中首腦戰(這關總共會出現四次中首腦戰)。

中首腦戰(一)

今次的首腦是一隻巨型水母，牠有兩種攻擊方式，一種是不斷放出會發射少量飛彈的小水母，另一種則是以觸鬚放出電擊，小水母很易對付，而電擊時大水母會連續放出兩次，玩者必須留意，對付牠只須全力向主體集中攻擊便可將牠解決。

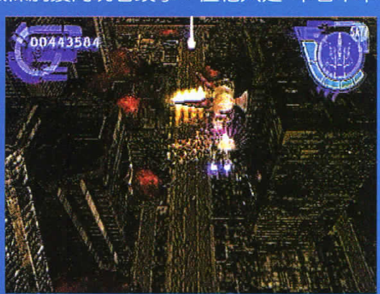


中首腦戰(二)

經過第一次中首腦戰後再經過一段小戰鬥便會開始第二次中首腦戰，在開始前地區會由高空轉到一個被荒廢的大城市，中首腦外表是一架戰機，開始後牠會進行「變身」，牠會在機身伸出4條觸鬚，向玩者攻擊，要留意牠前方會放出兩條LASER，要以游擊方式慢慢將牠擊倒。



將第二隻中首腦擊倒後便繼續前進，因為是荒廢的城市所以四處也是殘破的大廈，這些大廈有些是會下榻的，要留意；在地上會看到一些像肉瘤的物體，牠會伸出數條觸鬚向玩者攻擊，但牠只是「中看不中用」，只要連續射擊便可輕易將牠解決。在這裡玩者在注意一種敵人，牠的外型像一條……牠會向前不斷放出高速LASER，因為整個地區隨時都會出現大廈下榻，故玩者要不斷閃避不斷攻擊才可將牠打倒；再過多不久便開始第三次的中首腦戰。



中首腦戰(三)

第三隻中首腦是兩部戰機，開始時牠們會先伸出四條觸鬚，而筆者建議各位應先將右邊那部戰機打倒，因為左邊那部戰機只會作出360度射擊和很容易閃避的LASER，而右邊的會主要向玩者攻擊，牠會不斷射兩顆子彈和四條LASER，將右邊的首腦解決後便可輕鬆解決剩下的一部。經過第三次首腦戰後會出現能源補充及再次選擇使用武器，選擇好武器後便可繼續進行遊戲，過多不久便會進入第四次中首腦戰的區域。



中首腦戰(四)

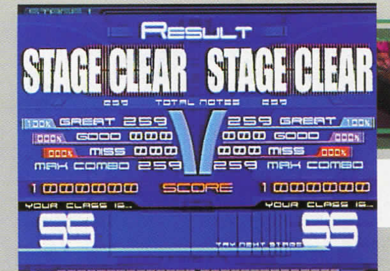
這次的中首腦戰敵人是一條像龍又像蟲的生物，牠全身也是攻擊目標，牠除了頭和尾的部份沒有再生能力外其餘的地方不論擊毀多少次也會再生，而牠的攻擊方式有兩種一是將自己捲起來再射出散彈，另一種是放一條旋轉的LASER，玩者的所有武器都不能將這條LASER貫穿，要先避開才繼續攻擊，集中向牠的頭部攻擊不久便能將牠消滅。再經過一條噴火地區便會到達這個STAGE大首腦地區。



首腦戰

這次的首腦是一隻「龜」，牠的攻擊方式有不斷將身邊的石柱擊毀令石塊跌向玩者及放出8方向的子彈攻擊，此外大家還要留意在牠前方的火炎，這條會移動的火炎是有攻擊力的，基本上這隻所謂大首腦很輕鬆便可將牠解決，之後便向STAGE 3進發。GP





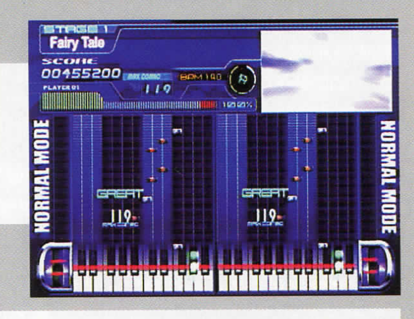
Text by：悟空

KEYBOARD MANIA PS2

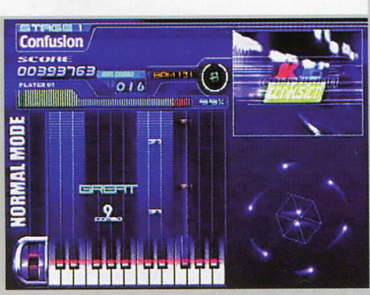
生產商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	發售中
1~2P／SLG	

玩完鼓到玩鋼琴

繼《DUMP MANIA》推出過家用版後，KANAMI最新的音樂遊戲《KEYBOARD MANIA》亦在PS2推出其家用版，以PS2的機能相信遊戲必會有超過100%的移植度，而且廠方還爲遊戲推出一個專用控制器，務求令玩家在家中進行遊戲時也能擁有街機感覺(但肯定不會有觀衆)。以下便是遊戲的詳細介紹。

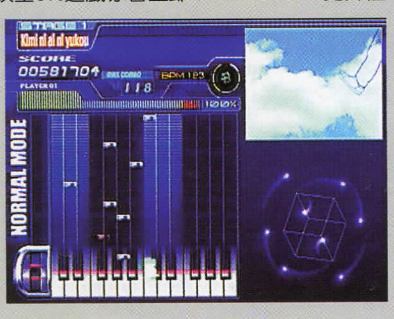


玩法



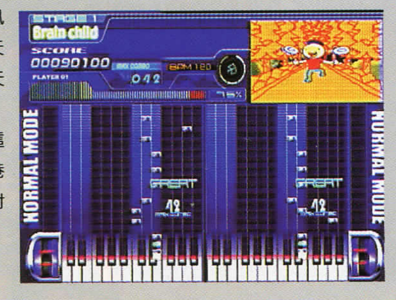
遊戲的玩法其實很簡單，開始時在畫面上方會依播放的音樂節奏而出現按鈕信號，這些信號會不斷下降，當信號下降到底部的紅線時玩家就要按下控制器相應的按鈕，之後電腦便會根據時間的準確度給與玩家「Great」、「Good」和「Miss」的評價。在畫面上方會有一條能源BAR，只要玩家得到「Great」或「Good」的評價能源BAR便會增加，相反得到「Miss」評價則會減少。能源BAR分為綠色和紅色兩部份，如玩者能夠令能源BAR維持在綠色部份去完成那關的音樂便可過關，同樣若玩家不能令能源BAR在音樂完結時維持在綠色部份而是紅色部份，遊戲便會GAME OVER。此外假若玩家在演奏期間能源BAR已跌至0%遊戲亦會立即Game Over。另外位於畫面最左方在音樂播放時有時會從上方降下一個可能指向上或下的按鈕指示，當指示到達底部的紅線時玩者便需要依據指示所指的方向轉動自用控制器上的WhEEL CONTROLLER。最後就是在遊戲進行時在按鈕信號下方會有一直線，這時玩者便要在信號到達前按著相對的按鈕不放。





專用控制器的慣例?

一直以來每有專用控制器的遊戲在香港都必會大炒特炒，但是今次《KEYBOARD MANIA》的炒風卻一瞬即逝，只在推出頭數天有出現$850的價格，過了數天價位便開始回落到$700左右，到現在仍然有下降的跡象，這是否代表此作在因為PS2在香港銷量不佳而引致遊戲銷量相對下降？



模式介紹

遊戲有多個模式選擇，計有「GAME START」、「FREE」、「TRAINING」、「RECORDS」、「OPTION」和「MEMORY CERD」，除「MEMORY CERD」外其餘五個模式筆者都會有詳細介紹，因「MEMORY CERD」相信玩家不會不知道這會有何用途吧。

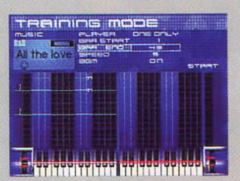


GAME START



這模式在選擇後會再有兩個項目選擇，一個是「NORMAL MODE」，另一個是「REAL MODE」，兩個項目在難易度方面「NORMAL MODE」較低、「REAL MODE」較高，玩家可能說NORMAL到了四個公仔圖案時也會很難，筆者可以告訴大家，若以同一首歌用REAL MODE來玩的話便知道筆者沒說錯。

FREE



玩家可以在這裡自由選擇歌曲演奏，不過歌曲數量要看玩家在GAME START中完成多少首才會在這裡顯示出來，此外玩家亦可在這裡選擇由電腦自動演奏及以不同方式進行，所謂的方式就是可以MIRROR和將信號速度提高等方式，各高手亦可在此與電腦比賽，看看自己的實力能否連電腦也可戰勝。

TRAINING



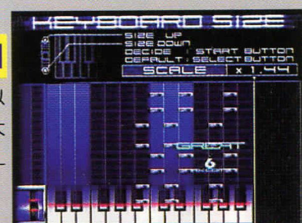
初學者及初次接觸此遊戲的玩家必到的地方，玩家可以在這裡自由選擇歌曲、更改多項設定來進行遊戲，所有初學者只要在這模式多加練習日後必會成為KEYBOARD MANIA的好手。

RECORDS

玩家可在這裡觀看之前自己遊戲時的成績。

OPTION

能夠更改遊戲所有設定的地方，可以設定遊戲難易度、KEYBOARD顯示大小、是否AUTO WHEEL CONTROLLER等各項設定。



text咸旦仔

WINNING POST 4 MAXIMUM

PS2

製造商：	KOEI
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	234kb
發售日：	發售中
SLG	



馬季又開鑼啦！

W INNING POST

KOEI PS2

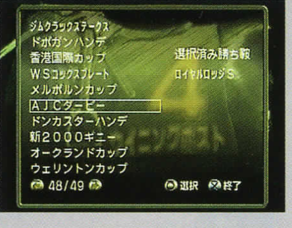
W INNING POST 4 PS2



超過400場一級賽事



在今集中除了日本本土賽事之外，還會與《WINNING POST 4》PS版同樣有海外賽事包括美國、歐洲和香港等地，總共超過400場一級賽事供玩者參加，每場都是國際有名的國際級賽事，而最為大家熟悉的相信是本地的《香港國際碗杯》吧！有這麼多高難度的國際級賽事須要玩者挑戰，要成為一流馬主可不是一件簡單的事呢！



◆充滿壓迫感的比賽場面！

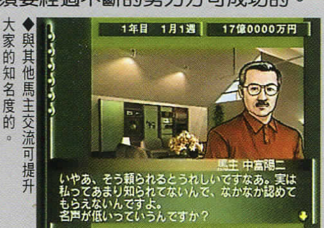
馬主的多姿多采生活



身為馬主的大家每一天都會有許多事情須要處理，而這些事情雖然會有秘書協助，但身為馬主的你亦須要十分了解自己馬匹的狀況以及馬圈中的其他事情，以便作出適當的調配。而在平日所應該要處理的事務包括：馬匹出賽之登記、調查馬匹的狀態、收看賽馬雜誌和留意各地幼駒生產狀況等。當有馬匹參加賽事的時候，玩者便可到競賽場地進行投注和給予騎師比賽策略等，另外在競賽場地中還可從其他馬主中取得一些重要情報。到了7月至8月期間玩者還可參與新馬競標，這時牧場長、秘書和調教師會分別介紹一隻新馬給玩者參考，玩者可自行決定是否依照牧場長等人的介紹來購入或自己選擇購入其他馬匹。之後到了12月便是一年的總結，在這個時候秘書便會計算玩者今年度的成績，大家可以從成績中了解到下一年度的應該怎樣去做，要成為一位出色的馬主是須要經過不斷的努力方可成功的。



◆看賽馬雜誌是每日必做的事呀！



◆與其他馬主交流可提升大家的知名度的。

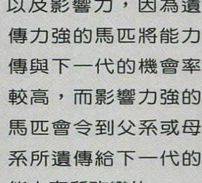


◆除了可參與自己馬匹的賽事外，還可選擇收看其他一級賽事。

系統配合的基本知識



在《MAXIMUM》中馬匹血系之配合絕對影響著幼駒的質素，以每一種血統的馬匹都有其獨特的特性，因此馬匹的配種方向應根據玩者所需要的馬匹特性而決定。除此之外，玩者亦要留以父系和母系的遺傳力以及影響力，因為遺傳力強的馬匹將能力傳與下一代的機會率較高，而影響力強的馬匹會令到父系或母系所遺傳給下一代的能力有所改變的。



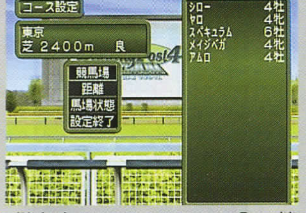
◆每個血系都有其特性。



◆馬匹的配合是幼駒的勝負關鍵。

最強之對決

大家辛苦訓練出來的馬王當然想讓朋友看看牠的實力吧！想信有玩過《WINNING POST》家用版的朋友都知道，在家用版中會有一個「VS MODE」供大家與朋友對戰之用，在進行對戰前玩者需在「GAME MODE」中將自己的馬匹儲存在MEMORY CARD內，接著在到「VS MODE」中將馬匹資料讀取出來，而對戰時最多可讀取5隻馬匹進行比賽。另外，在比賽前還可選擇比賽場地、賽程、騎師和馬場的狀況，這些選擇絕對是比賽的勝負關鍵，因為每一匹馬都有其不同的特性，所以在對戰時應選擇一個大家都適合的來進行比賽以作公平。





◆兩雄對決看誰才是一級馬王！

兩位美麗可愛的女秘書

在馬主生活中將會有很多很多事情需要處理，但一心又怎能二用呢！因此須要找位秘書助玩者處理一些日常事務，而在今集中會有兩名性格截然不同秘書供玩者選擇。不過在選擇時大家要留意其對賽馬的熟悉程度以及對賽馬的興趣，因為這些都絕對會影響往後她所提供的賽馬消息和資料的。GP

椎名夏露加(椎名はるか)

年齡	23歲
血型	O型
出身地	北海道
學歷	J大學文學部



佐伯玲子

年齡	26歲
血型	A型
出身地	神奈川縣
學歷	英國O大學法律學部





Text by：悟空

SUPER PUZZLE BUBBLE PS2

生產商：	TAITO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	129KB
發售日：	發售中
1~2P／PUZ／DUAL SHOCK對應	

消閒必備佳品！！





《泡泡龍》這名字相信很多玩家也聽過，記得《泡泡龍》最初推出時是一隻動作遊戲，其後亦推出過兩次續集，但是第二和第三集也不太受玩家歡迎，所以TAITO便把心一橫以可愛的泡泡龍推出以考智力為主的PUZZLE遊戲——《PUZZLE BUBBLE》，遊戲推出後外界對此作的評價極高，其後遊戲分別在S.S、P.S推出了不知多少集的《PUZZLE BUBBLE》，到了現在，此作終於出現PS2版本，究竟PS2的《PUZZLE BUBBLE》會否與之前所有版本有所不同？

玩法解說

有玩過的朋友應該不用看這個玩法介紹，這只是為初次接觸此遊戲的玩家而設。遊戲的玩法很簡單，遊戲開始後在上方會看到很多不同顏色的泡泡，玩家要將畫面中所有泡泡全部消除便可過關，而泡泡的消除方法就是將相同顏色的泡泡連在一起，只要有三個或以上而又顏色相同的泡泡被連在一起泡泡便會消失，而在泡泡下方並未有相連的泡泡同樣會消除。只要用這方法不斷將畫面的所有泡泡消除後便可過關，此外玩者不能長期將泡泡停留在下方的發射台中，因為若停留過久那製造泡泡的泡泡龍便會開始倒，倒數時間有五秒，五秒過去後發射台便會自動將泡泡射出，隨時失去消除泡泡的機會。另外同樣有意將時間拖延的話上方的泡泡便會隔一段時間向下沉一層。







道具



遊戲最終目的是將畫面內所有泡泡消除，玩者除了直接將泡泡射上去令其消失的方法外，有時亦可以使用一些輔助道具幫助過關，這些輔助道具筆早所見共有四種，第一種泡泡圖案像星星，用途只要任何顏色的泡泡接觸到它那整個畫面與射出的泡泡同一顏色的泡泡都會立即消失，技術好的話還可以即時將所有泡泡全部消除。第二種泡泡是透明沒有顏色，在泡泡中心內會看到一條小彩虹，用途是當旁邊的泡泡消失時，它便會變成消失泡泡的顏色，如果數量多更可造出連鎖效應令多個泡泡消失。第三種輔助泡泡體積非常巨大，它有7種顏色，只要將與它相同顏色的湘湘射上去那整個畫面的泡泡都會變成該種顏色。第四種是一個外表像保齡球的泡泡，射出後會像保齡球館般將撞到的泡泡像保齡球般撞倒消失。以上四種輔助泡泡隨時也會在遊戲中出現，只要玩者適當地使用應該很容易破關。





模式介紹



遊戲共有四個模式，這四個模式包括「1P PUZZLE」、「CPU BATTLE」、「2P BATTLE」和「OPTION」，下文是此四個模式的簡單介紹。



1P PUZZLE

一人模式，選擇後電腦要玩者先選擇遊戲的難易度，之後便會到關數選擇畫面，所有關數都是以英文字母代表每一關。

CPU BATTLE

與電腦進行對戰的單打模式，玩者會與遊戲中所有角色進行一次對戰，將所有角色戰勝後便會出現爆機畫面。

2P BATTLE

供兩名玩家進行對戰的模式，玩家可以選擇是否有輔助泡泡出現。



OPTION

可更改遊戲中多個設定。

MAGICAL SPORT GOGOGOLF

PS2

發售商：	魔法株式會社
售價：	2800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	50KB以上
發售日：	發售中
SPT/對應震動手掣	



有得升Level的哥爾夫球遊戲！





大家記不記在先前有一隻名叫<<Golf Paradise>>的哥爾夫球遊戲在PlayStation 2上推出呢？現在終於有第二隻同類型的遊戲推出，這遊戲是以簡單易玩作爲賣點，而且在價格方面又非常便宜，再加上美麗的畫面，若果你是哥爾夫球迷或喜愛運動遊戲的朋友，就不能錯過這隻遊戲了。現在就由我花京院爲大家作簡單的介紹啦！

遊戲目的

哥爾夫球的遊戲玩法都是大同小異，在一場哥爾夫球比賽中會有十八個洞，每一個洞本身都有他的標準捍(par)，標準捍即是每一個洞都規定要在多少捍內完成，每個球手的目標都是希望在十八個洞內，以少於標準捍的數目來完成。但若果玩者把球擊在水中便會被罰加一捍，而把球擊在範圍外亦同樣會被罰加三捍，最後只要將十八個洞的捍數加起來，用最少捍來完成的便是勝利者。



遊戲模式

在遊戲中總共有四個模式，分別有Tour mode，顧名思義，在這個模式中，玩者最初只是個研修生，但經過一些比賽後，便能成為正式球手，接著便能參加國內大賽，最後便是躍進世界大賽，向世界冠軍邁進。接著是二人和四人對戰mode，這兩個模式都可作多人對戰。最後是option，這是給玩者調較振動手掣振動與否。

哥爾夫球的遊戲＝RPG!?

大家不要誤會，筆者的意思不是說這隻遊戲的玩法像RPG一樣，而是這個遊戲的人物能夠像遊戲RPG一樣隨著不斷參加比賽而提升自己的等級，這是其他的哥爾夫球遊戲沒有的要素，亦可算是一個較為創新的嘗試。在遊戲中，每個角色都有自己的得意技，成長後，人物的能力值便會上升，擊球的力度和準繩度亦會有所提升。另一方面，遊戲的配樂亦不像一般的哥爾夫球的遊戲，一般哥爾夫球遊戲的配樂都是比較輕鬆，但GoGoGolf就比較特別，他的配樂就像RPG和SLG一樣，在遊戲中聽到這些音樂，使人感很奇怪，但這亦可算是遊戲的特色吧！







遊戲玩法

當大家選擇完人物和模式後便能進入遊戲畫面，遊戲玩法非常簡單，左和右是選擇擊球路線，上和下是觀看擊球後球落下的位置和在高處向下望、還有就是當玩者按完上鍵後再按下，便能回到角色的位置。而擊球方法非常簡單，首先是按○鍵開始，然後在角色背後便會出現一個影，當角色的動作和影子重疊時便立即按○鍵，便能把球擊出，而這種技巧要重複使用兩次，第一次是在起捍的時候，第二次是在擊球前的一刻，按鈕越準，球便飛得越遠和落點越準，所以希望擊出一些漂亮的球，便要下一些苦功練習了。



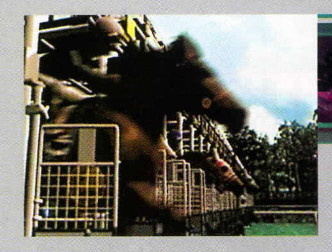


賽道簡介

第一條賽道的級別是EASY，是以山林為主，沙地和水地亦比較少，絕對適合初學者作練習之用。第二條賽道是屬於NORMAL，是以海邊為主，各地段都被海面包圍著，難度較高，而沙地和高低起伏的地段亦較多。最後是HARD，是以荒地為主，因為是荒地的關係，所以每個地段都非常多沙地和水地，還有很多仙人掌阻擋著，所以跌落沙地和水地的情況經常都會出現，但只要小心應付，要取得勝利都不是什麼難事。



Text by：悟空



實況GI STABLE

PS2

生產商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	130KB
發售日：	發售中
1P／SLG	

冇得賭錢嘅育成賽馬



《實況GI STABLE》是KONAMI首隻在PS2上推出的育成遊戲，但是在PS時同類型遊戲已有相當多，今次作品雖然是在PS2上推出，除非遊戲本身有其個人之處能吸引玩家，否則便很難令玩家有購買的意欲，現在筆者就為大家作先頭部隊看看遊戲能否帶給玩家新的驚喜。

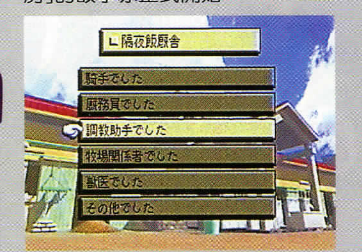
遊戲目的



和其他同類型遊戲一樣，遊戲目的都是要玩者將自己馬房中的馬匹不斷取勝，最後將代表日本賽馬界第一的GI盃奪得成為日本第一馬房；此作亦一樣，玩者同樣是要將自己馬房的馬匹進行操練，令牠勝出所有大賽，此外亦要管理馬房的各種事務，如招聘員工、購買新馬等。

遊戲開始

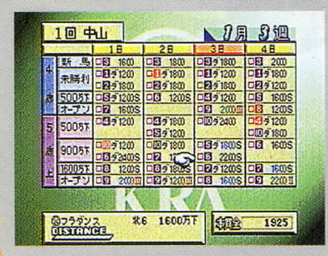
開始時與其他育成賽馬遊戲一樣電腦先要玩者替馬房起一個名字(筆者的馬房叫「隔夜飯」，不錯吧！！)，選擇玩者的職業和馬房地區便可正式開始遊戲(這職業只是任職馬房老闆前的職業，沒有特別)。一開始私人助手藤崎小姐會替玩者介紹馬房內所有員工，分別有藤崎小姐自己、根岸三郎、三美勝太和中津冕一共四人，之後藤崎小姐現時馬房擁有的馬匹及馬主，之後所有馬主和馬圈中人都會恭賀玩者「開張之喜」，之後「隔夜飯馬房」的故事亦正式開始。





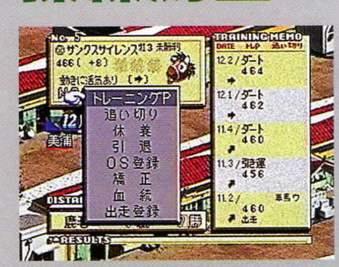
出走登錄

當認為馬匹有足夠實力，便可替牠登錄出場比賽，登錄時玩者有數點是要注意的，第一是選擇賽事時要知道馬匹的資格，因為每場賽事都會有參賽限制，假若馬匹的資格不足或已超過想參加賽事的限制便不能參加，第二是要清楚馬匹善跑的地質及路程，若馬匹善跑1200米，便不能叫牠跑1800或以上，這樣輸的機會很高。





操練馬匹

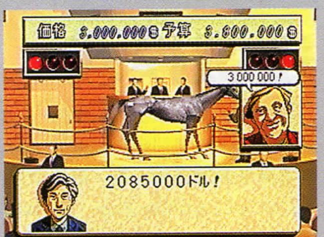


想馬匹取得勝利，適當的操練當然不能缺少，而操練方式有數種，一種是指示訓練員帶馬匹到不同種類的賽道「拍跳」，賽道種類有泥地、硬地、草地等多種選擇，每經過一次練習訓練員都會向玩者報告馬匹練習的進度，玩者可從報告中知道馬匹善於那種賽道。

購買新馬

遊戲到某些日子，便會出現購買新馬的事件，這時會有一名拍賣員通知玩者及詢問是否參加拍賣會，決定後便開始進行拍賣，拍賣會會視乎代表玩者的拍賣員帶有多少資金來提供新馬選擇，選擇好目標後便開始叫價，叫價開始後會由玩者直接指示是否叫價，這時除了玩者另外會有其他電腦買家與玩者進行爭奪，能否買到目標便要看玩者的資金是否豐富。





招聘員工

隨著馬匹不斷擴充，自然會出現人手不足的情況，這時玩者便要去僱用一些新員工替自己工作，不過有時會出現自薦工作的事件；招聘後玩者便要將工作分配給新僱員，若然不分配工作給他該僱員會自己辭職。



KONAMI的第一次



KONAMI推出賽馬遊戲已不是第一次，她在PS上已推出過不少同類型遊戲，但在PS2卻肯定是她的第一次，不過筆者對遊戲有一疑問，就是為何遊戲不能賭博？一直以來所有同類型遊戲除了育成馬匹外玩者還可以到馬場進行賭博去賺取資金，但這隻《實況GI STABLE》竟然不能這樣做，絕對是一隻純育成遊戲。

TEXT:AINHO

PS

發售商：	BANDAI VISUAL
售價：	6800日圓
容量	CD-ROM X2
記憶：	1 BLOCK
發售日：	9月28日(發售中)
SLG	

青の6号 AONOROKUGO Antarctica

具殲滅性的海洋大戰

不知大家記不記得有一套動畫，播放的畫面全部結合了2D人物、3D背景而成的《青之6號》呢？這套被喻為史上最上級的動畫作品，其製作費用非常巨大，當時更驚動了整個動畫界。雖然整套動畫只有四集，並且經已製作完畢，但是這系列並不會就從此消失！因為到了現在，終於決定將這套動畫遊戲化，登錄於PlayStation上。遊戲版本除了忠於原作外，而且還加入大量原作中出場過的美麗CG MOVIE，作為過場交代來表達遊戲故事之用，再加上有新原創角色登場，不論喜歡此作或是動畫迷的你，怎能錯過呢？



故事大鋼~



於20世紀末，地球人口不斷增加，環境受到嚴重污染和破壞，因此人類只得一個希望，就是保護地球的大「海」。可是，各國關住的就是海上治安及環境保護問題，於是便成立一支大型艦隊－「青」。這隊組織主要負責環境的開發，於進行途中，有一位自稱為天才科學家－「JUNG.ZONTAIC」，突然背叛了「青」，更發言要將全部人類滅亡的宣言，他第一個行動便成功奪取南極基地，不久後更再度奪得南極的核兵器保管解體設施，目的就是改變地球天氣，令海面水位上升，而且亦將陸地完全沈沒於海中，還影響到地球穀物的收成，導致數十億人類死亡。



遊戲特色



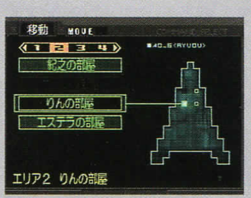
此作是依照原作動畫版的故事進行，因此有觀看過動畫版的玩家，一定會覺得遊戲中的劇情有似曾相識的感覺。遊戲版本主角是由紀之真弓擔任，玩者可以自由操作她進行各種任務，而遊戲流程主要由冒險模式開始，然後便是戰鬥模式，途中還會出現很多過場CG動畫去交代故事發展。



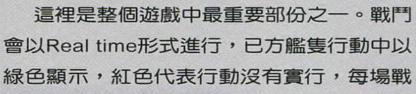
冒險模式



這個模式主要用途是收集情報或交代故事。真弓需要與特定人物進行交談才能夠繼續進行遊戲，每當從角色們得知一些重要情報後，畫面便增加「思索」指令，令真弓運行腦海來消化情報。當中與角色交談期間，畫面右下方會出現一個新穎的感情系統，可設定真弓以笑或不滿的表情回答對方，這些結果都會令故事出現變化。行動地方大多數於共分為四層的「青之6號」艦內進行。第一層有控制室、作戰指揮室和艦長室；第二層有主角房間、相模林房間和ESTELLA.BLOOM房間；第三層有速水房間、JOHNNY.SAKARO房間和MOLDOVA.GUREVCH房間；最後第四層則是食堂，魚雷發射管室、動力室及健身室。而有一些地方暫時沒有可能進入，需要到達故事後段才能夠進入的。



戰鬥模式



這裡是整個遊戲中最重要部份之一。戰鬥會以Real time形式進行，己方艦隻行動中以綠色顯示，紅色代表行動沒有實行，每場戰鬥勝利條件不會於畫面中直接顯示，只會於角色對話中交代，因此玩者要仔細清楚看看他們的對話。每當擊沉敵人，己方艦隻都不會有經驗值提升及金錢獲得，而行動指令共有五種，分別有「MOVE」－用作移動，當中再分為三種，『FIRST』－速度優先，接觸敵人不會攻擊；『ATTACK』－攻擊優先，接觸敵人就會進行攻擊；『AD-LIB』－行動全由電腦判斷。「CHANGE」－改變實行中的行動指令。「WAIT」－當中又分為二種，『ALERT』－戰鬥準備，當敵人進入戰鬥範圍便優先攻擊；『CONCEAL』－潛伏，行動一律停止。「ENTRUST」－委任己方艦隻所有行動－「STATUS」－各種艦隻能力性顯示；「REPAIR」－修理，艦隻移動時，機艙內的能源會慢慢回復。







Now On Sale

Text by：悟空

沈默之艦隊



- 生產商：講談社
- 售價：5800日圓
- 容量：CD-ROM
- 記憶：1 BLOCK
- 發售日：發售中
- 1P／SRPG／ANALOG對應

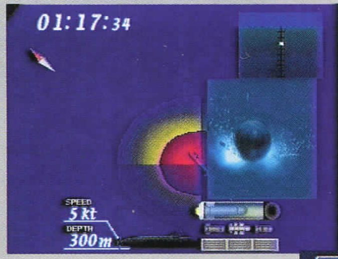
非常命令式的艦隊



以著名日本漫畫「沈默之艦隊」為題材的模擬類遊戲，遊戲與一隻在年初推出名叫《SUBMARINE HUNTER魚虎》的遊戲玩法很相似，兩者同樣是以潛艇戰為遊戲題材，兩者不同地方是這次遊戲是以著名漫畫作號召，論吸引力後者必會比前者高，不過上次的《SUBMARINE HUNTER魚虎》給了筆者一個不太好的感覺，希望這次的「沈默」不會有同樣的感覺。



玩法介紹



遊戲的玩法與《SUBMARINE HUNTER魚虎》差不多，都是要玩者控制一艘潛艇在深海四處航行及向敵人進行攻擊，兩者都有一個相同的地方，就是玩者由開始到結束遊戲，所有時間都只有玩者一艘潛艇，但是敵人卻會有三至四艘甚至更多的潛艇艦隊，令玩者時常要應付一些以寡敵眾的場面。不過因為此作是以漫畫為遊戲主題，故當中必會有很多地方會依照漫畫情節進行，有時候可能是故事須要這些震撼場面才會出現這些情況，通常這時候都會是一些過場EVENT，應該不須進行任何戰鬥的。

遊戲模式

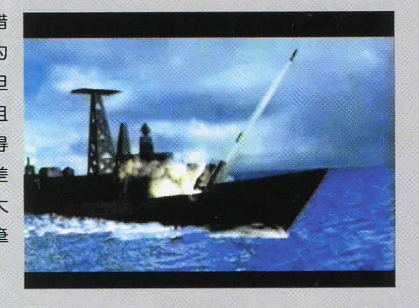


在選擇NEW GAME後畫面會有四個模式給玩家選擇，這四個模式分別是：「Practice Mode」、「Dramatic Mode」、「Completa Mode」及「Situation Mode」，每個模式的玩法都不同，有些是供初學者練習用、有些是以任務形式給玩家挑戰等；就以「Practice Mode」為例，它就是如初次接觸此遊戲的玩家練習用的練習模式，選擇這模式的人必是初次試玩這遊戲的人，在這模式中玩家會學懂遊戲的系統及潛艇的操作方法，包括攻擊、回避及索敵等，經過這模式的練習後便可到其他模式進行遊戲。「Dramatic Mode」可說是遊戲的主要模式，因為這是會依照漫畫「沈默之艦隊」故事進行遊戲的STORY MODE，對這漫畫熟悉的朋友在遊戲時必會更覺親切。「Completa Mode」簡單來說這是一個挑戰模式，玩家可選擇在漫畫中不同的艦隊展開攻擊，在攻擊前可以設定潛艇多項設定如魚雷種類、上彈數等；最後的「Situation Mode」亦可說是一個挑戰模式，玩家會以執行Mission方式去進行遊戲，筆者最高可到達第十四關，不知你又可以去到那一關？





不錯的CG短片

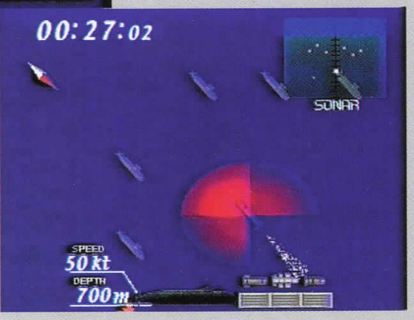


遊戲有一點筆者覺得不錯的，就是常常在遊戲中出現的CG短片，這些片段雖然很短但質素卻很高，再與漫畫畫面組合起來那種感覺筆者也不懂得如果形容，單是頭數關已有差不多二十段的CG短片，若果大家也肯努力一點應該可以比筆者看得更多呢！

缺點



遊戲有一缺點令筆者覺得討厭的，就是當進行「Dramatic Mode」時在進行期間玩者必須依照故事進行，例如遊戲有一場戰鬥是要玩者隱藏在一處再用魚雷欺騙敵方再逃走，若玩者不依指示行動將敵人直接擊落，那就算擊落多少次電腦也會因為沒有照指示行動而不斷重複任務，直到玩者依照電腦指示的方式進行任務才可過關，這即表示遊戲沒有多個結局，有時候太忠於原著也不是太好的事呢！



TEXT:AINHO

キミにSteady

發售商：	CD BROS
售價：	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	9月28日(發售中)
SLG/	

要有堅定決心面對愛情



回憶起以前身為學生，每天都需要面對著厚厚的課本、密密麻麻的文字，這些沉重的壓力，的確不是一件容易接受得到的事，一些學生更認為讀書是多麼辛苦，以致人生變得毫無意義。但是遊戲中主角想法就完全不同，認為上學是非常開心的事，因為他就讀的學校裡有很多美艷動人的女生，每天能夠與她們見面、交談，而且每位都有其個人吸引力，所以主角極為喜愛讀書生活，並希望完成學業前，找出一個合適情人，與她一起過著永遠幸福生活。

遊戲玩法

此作與其他同類型遊戲玩法大致上一樣，同樣在遊戲完結前，向一位心儀的女角表白，因此主角所需要的工作，就是於街道上或學校中四處進行移動來尋找她們進行談話，當中選擇適當的答案或遇上強制的特別EVENT事件，能夠增加好感度。一些地方如果顯示出紅心，表示內有重要EVENT發生，每一張特別EVENT圖片都有色彩鮮明、美麗動人的女角出現。



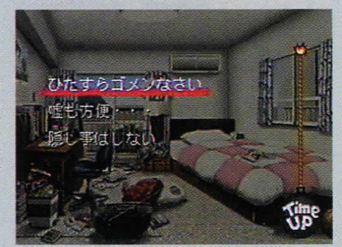


如何約會

約會方法大致分為兩種，第一種是最基本，亦是最傳統手段之一的「電話」，它優點就是容易找出心目中角色。致電之前，畫面顯示出全部女角樣貌及姓名，不像其他遊戲般只有姓名顯示，因此最適合一些只記樣貌而不記姓名的玩者。另一個則是每當遇上女角時，於交談途中順便提出約會要求，遊戲初期她們都是比較容易應承，可是到達故事後期，由於她們與主角見面次數增加了關係，所以部份會因少氣而被拒絕。至於順利成功定下約會，玩者便緊記她提出時間和等候地點，萬一不小心錯失這些資料，亦可在家中的記事簿或日曆上返查。如果錯失這個約會，於主角回家後，該名女角會致電給主角，問及為何不能到達的原因，並且這時畫面右方出現一條炸彈時間器，玩者需要在炸彈爆炸前，盡快地回答她，當然發生這種事件一定令她對主角好感度有所下降，因此玩者要好好遵守承諾。







如何增加好感度

這作品是以追求女角為目的，當然不會缺少好感度系統。增加好感度方法，一種是與女角交談當中選出正確的答案或約會。另一種則是以送禮物方式，注意一日內只能購買一個道具，而且最特別是不需要使用任何金錢便可以購買。另外，只要到達神社進行參拜，還能夠增加女角的出現度。占卜屋則可以知道女角現時與主角發展狀況如何。

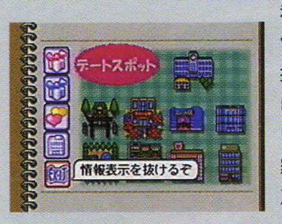




行動

由於主角是一名學生，因此大部份時間需要回校上課，只有放學時間及假期才能夠於自己家中進行各種行動，當中指令有「出街」－於各處地方尋找女角的出現；「電話」－利用電話與女角交談或提出約會要求；「電視」－提供約會的好地方及情報；「日記」－重溫EVENT場面；「讀書」－增加主角學習能力；「日曆」－紀錄事件或約會日期；「記事簿」－顯示玩者持有的禮物、道具、約會資料，以及約會地點介紹。





迷你遊戲

不少戀愛遊戲，都會收錄一些迷你遊戲供玩者用作鬆弛一下精神，當然此作亦不例外，而且數目更多達九種。只要故事劇情發生村岐同學將一部手提遊戲機送給主角的事件後，進入遊戲機中心內，這樣就能夠玩到這個名為《烈風傳》遊戲了。看其畫面，別以為是動作格鬥遊戲，但其實是以指令方式來實行，按○擊使用武器攻擊對方、△擊防禦，□擊則使出肉彈攻擊。

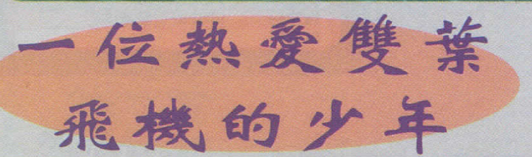


TEXT:AINHO

夢之翼

PS

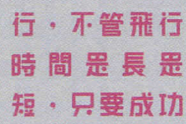
發售商：	KID
售價：	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	9月28日(發售中)
AVG	

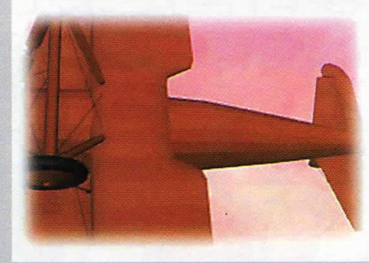


一位熱愛雙葉飛機的少年

回想起小時候，身為一位小朋友，一定會有自己心目中的夢想，一些說長大後要當警察，一些更說希望自己駕駛一部飛機，於高空中觀望地面的世界。至於此作主角的夢想就與後者所描述有點相似，不過他希望就是將一部親手製造的雙葉飛機，於天空上飛行，不管飛行時間是長是短，只要成功起飛，便心滿意足了。當他完成這件事件後，遇上另一個人生中最大的事—愛情，不知主角又如何應付這事件呢？大家便需要接觸這個遊戲才知道發展會是如何。



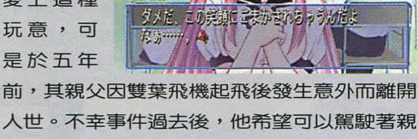




故事背景

遊戲中主角現在是一名高中二年級的學生。於年少時，因為父親喜歡雙葉飛機的關係，亦影響了他愛上這種玩意，可是於五年前，其親父因雙葉飛機起飛後發生意外而離開人世。不幸事件過去後，他希望可以駕駛著親父遺留下來的雙葉飛機翱翔於天空上。回家時，於跑道附近的草地上看見一名穿著校服的女孩子倒在地上，經過一段時間，她終於有少許反應，可是天公不造美，這時還下起雨來，於是主角便決定把她帶回家中。



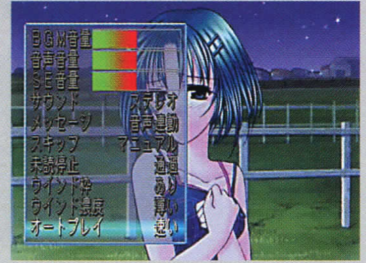


遊戲特色

這個遊戲是採用選擇對話方式來進行，登場女角色方面只有四名，但大家千萬不要認為少角色就是不好的遊戲，這樣反而令玩家可以更加隨心所欲，如果一個遊戲收錄很多角色，只會令玩家感到不知所措。另外此作與其他同類型遊戲相比，最大特色之處就是可以於OPTIONS模式中的OVER PLAY進行調教，使用後便再不需要一直持著手掣來跳過角色的對話，只是當出現選項時才停下等待玩者的決定，這樣革新的系統，就彷如觀看動態式的戀愛漫畫般。







遊戲中的生活

此作故事生活主要圍繞學校和主角家中裡，有時還會到達其他地方，而且一名叫瑞雲滴少女更決定暫時寄宿主角家中，令一向寧靜的主角家增添一點熱鬧的氣氛。主角們的生活主要是不斷重複地上課下課，假期就與女角們去玩樂，真是令人非常羨慕啊！





四位人物介紹

瑞雲滴

她於雙葉飛機起升的跑道附近的草地上倒在地上，其原因不明，性格雖然偏向大人化，但很少與其他人說話。

身高：160cm
三圍：80.56.86
年齡：17
生日日期：5月16日
血型：A

白菊櫻花

對每種事物都非常好奇的她，而且還很奇怪是喜歡了日本海關這種職業。

身高：155cm
三圍：80.59.83
年齡：15
生日日期：12月8日
血型：B





深山勇希

活潑開朗，喜歡騎馬的活動，因此於學校裡報讀了馬術部，而她的媽媽更是經營牧場為生。

身高：163cm
三圍：86.60.87
年齡：16
生日日期：11月11日
血型：O

秋水志菜乃

性格非常頑皮，是一名大學女生，現在於一間餐廳做兼職，對每種事件都很有責任感。

身高：163cm
三圍：80.55.82
年齡：20
生日日期：1月7日
血型：O







Text by：悟空

PS

製造商：	SCE
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	4 BLOCK
發售日期：	發售中
1P／SLG／ANALOG對應	

高機動幻想 GPM Gunparade March ガンパレード・マーチ

集育成、戰略於一身的RPG??



由SCE推出的PS遊戲《高機動幻想GUNPARADE MARCH》是一隻以人類與幻獸戰鬥為題材的SLG遊戲，幻獸一向給人的印象大都是屬於神聖、給人召喚的生物，但是遊戲中的幻獸卻被廠商醜化成為人類必須將其消滅不可的敵人；究竟這題材能否令玩家有購買的意欲現在仍是未知之素，待大家看罷以下的遊戲介紹應該會有一個答案。

故事概要

遊戲故事是講述在二次大戰發生期間，地球突然受到一鼓外來力量襲擊，所有國家都知道現在必須放下成見合力將與這力量消滅，於是所有國家便團結起來與這力量戰鬥，戰鬥一開始便是50年，但卻未見有停止的跡象，這時人類便打算以核彈去完結這戰事，但事與願違核彈沒有達到預期效果，更甚的是地球各處開始出現戰敗的消息，軍力亦不斷的減少，政府在迫於無奈的情況下只好向還未成年的少年進行徵召，被徵召的人都會安排到一些學校學習，但所學的都是一些戰鬥技巧和常識，遊戲主角也是被徵召的青年中其中一人，而整個遊戲故事就會以主角由學校學習各種戰鬥技巧到開始戰鬥將入侵力量消滅為止。



人類的宿敵

在1939年爆發的第二次世界大戰，於1945年意外地被一鼓來自太空的力量所終結。而在地球和月亮之間大約24萬km的距離處突然出現了一個黑色月亮，接著人類的天敵「幻獸」亦一起出現，這時係人類亦放下所有成見團結起來去與這天敵戰鬥，經過了50年時間……戰鬥仍然持續，但地球上大部份國家都已被幻獸催毀，在沒有辦法下人類便打算使用焦土戰術──「核彈」，希望將斤有幻獸完全消滅，但是這方法卻收不到預期效果，還令人類的生存地方只剩下美國大陸、非洲南部和日本。



同年9月、經過一段自然停戰後，幻獸群開始向日本展開攻擊，日本雖有48萬軍力，但相比起幻獸群的1400萬大軍，根本沒有招架之力，但在日本周詳戰術下竟傳出多次勝利的消息，但是這多次勝利日軍卻損失了30萬的軍力，日本政府在無可奈何下只好向還未成年的青少年進行徵召叫所有14到17歲的青年加入軍隊參與戰鬥，而所有被徵召的青年政府都會安排他們到一些特殊學校學習，但他們所學的全都是關於戰鬥的事和物，不再是過往的書本智識。



遊戲開始



遊戲主要分為兩個模式，一個是SCHOOL MODE(學園模式)，另一個是BATTLE MODE(戰鬥模式)，第一個SCHOOL MODE佔了遊戲三分二時間，玩家在此能提升自己角色的各項能力及學到所有實戰技巧，亦有機會在此追一位「終身伴侶」，原因下文自有解釋；而第二個BATTLE MODE是玩家學得所有戰鬥技巧於學校畢業後才會出現的模式，只要將BATTLE MODE完成後遊戲亦會結束。

SCHOOL MODE

遊戲一開始，主角速水厚志在一軍事學校開始其軍事訓練，期間會遇上各類大大小小的事件，及同學和教師間的關係，在學校的學時間為上午8：30到中午12：30，直到13：35都是午飯時間，玩者必須依時上學放學，否則便有可能出現壞影響；午飯時間玩家可自由行動，與其他人談談話或到城市其他地方，午飯時間完結後便要回到課室繼續上課。放學後又是自由時間，玩家可自由行動，可與同學及教師增加人際關係；當得到畢業證書後整個學園模式亦會正式結束而開始戰鬥模式。





戰鬥模式

遊戲的戰鬥模式是以回合制進行，系統方面都是「移動→射擊→移動」的傳統設計，而戰鬥完結後戰鬥的結果會影響主角能力提昇；另外戰鬥時玩者控制的戰體可以選擇使用「自動模式」或是「手動模式」，自動模式電腦會替玩者決定最適當的戰鬥程序，而手動模式玩者卻可以自行編定戰鬥程序，而哪個模式比較方便玩者則自行決定。



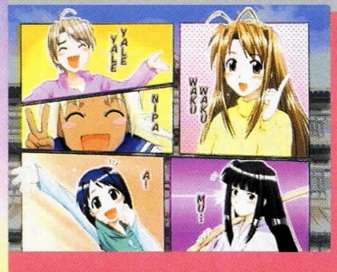
TEXT：時雨

LOVE HINA 愛是在言語之中

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM×1
記憶：	9 BLOCK
發售日：	發售中
AVG／POCKET STATION必須	

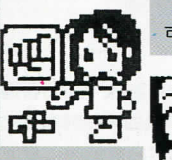
準備好家裡所有紅外線搖控吧！





《LOVE HINA》的魅力果然驚人，自從在三個月前其動畫版於日本上映後，其熱潮便一直持續，最近《LOVE HINA》更入侵遊戲界，並連續兩星期在PS和DC上推出了其相關遊戲！在以下介紹的PS版《LOVE HINA》中，玩者要透過POCKETSTATION來接收搖控器射出來的紅外線訊息，藉此收集各式各樣的「詞語」，然後再將這些「詞語」互相組合。成功的話大家就能看到在原作動畫也出現過的故事片段喔！

1. 利用紅外線搖控取得「詞語」



先在POCKETSTATION上選擇「リモコン」(搖控器)，然後用家裡任何可以發射紅外線的東西(如電視搖控、手提電話等)向著POCKETSTATION按擊，就能取得一個「詞語」。由於每個按鈕都可以換來一個「詞語」，所以一個搖控隨時可以取得三四十個「詞語」啊！

2. 和女孩們玩猜包剪鎚遊戲



除了用搖控器可以取得「詞語」外，在外出時玩者也可以在POCKETSTATION上玩猜包剪鎚MINI-GAME來取得。玩者只要能夠取得3連勝或以上，即能取得一個「詞語」，連勝數越多，該「詞語」的稀有度也越高！

3. 在PS上將「詞語」互相組合



這個步驟應是本遊戲的最大難關，玩者在POCKETSTATION收集了足夠的「詞語」後，便可以在PS上將它們互相組合。如果大家是《LOVE HINA》的FANS(而又懂得日文的話)，應該很容易找到有關連的詞語。當選擇正確的話，EVENT就會自動展開！當然，稀有度越高的詞語組合出來的事件會越具看頭！(什麼看頭？大家心照啦！)

《LOVE HINA》遊戲的續篇即將登場！



◆出現這句訊息的組合，要遲點才能看到其EVENT

在遊戲中玩者有時會成功組合到一對詞語但卻沒有任何事件發生，這時女孩子會告訴你：「這個事件要等到『2』才可以看。」那即是說玩者要等本遊戲的續篇《LOVE HINA～愛就像粉雪一樣～》推出後，才能看到那些事件了！唔～～實在叫人期待！

EVENT的高解像CG可是超美麗的啊！

成瀨川奈留



◆在動畫中經常出現的「景太郎被奈留打至吹飛」鏡頭！

青山素子



◆對男性沒有免疫的素子，被景太郎抱著時的樣子非常可愛！

前原忍



◆小忍是繼奈留之後被景太郎「偷窺」得最多的角色……

卡歐拉・蘇



◆這個「卡歐拉KICK」威力應該和「奈留PUNCH」不相伯仲……

紺野美津



◆景太郎面對美津的「誘惑」，能否招架得住？

最稀有的詞語應如何取得？

在遊戲中所有「詞語」都設有其稀有程度，當中「1」為最低，「10」則是最高。不過眼利的玩者可能已留意到在「詞語」的一覽表中，有數個「詞語」稀有度可是「SP」級的！原來這些「詞語」不可能從搖控或玩猜包剪鎚中取得，而只能靠輸入一組十個字的PASSWORD而取得。



◆在談話室中輸入PASSWORD



◆SP級詞語入手！

Text by MS

BLADE ARTS

PS

生產商：	ENIX
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年9月28日
ARPG／對應ANALOG	

BLADE ARTS/黃昏之都LILUIE

於南美大陸之藏寶故事

於南美秘魯的1000km，突如其來的大地震，令到鄰近諸國受到嚴重的破壞，並出現大量的火山性環礁，最令人感到可怕的是，從地質學的角度查看，發覺那裡的物質是別的島嶼來，再加上島上所發放出的怪霧，令人感到不安，於是鄰國派出調查員前往調查，可是這些調查員發現了遺跡後卻斷了所有聯絡，為了救出這班調查員，以及找出這遺跡的秘密，便再一次派出第二批調查員到該地調查，當中有一名調查員最為年輕，他的名叫獅堂零。

マグニチュード8．2とされ、
また地震によって発生した高さ約20mの津波は



遊戲基本流程

這個遊戲是以關過關的形式來進行，不過每一關開始之前，總是要進行一止EVENT才可，不過玩者是不能忽視這些故事，因為當中藏了不少關鍵，當看過故事後，玩者便可以在遺跡四內處搜索，途中還會遇上敵人而展開戰鬥，只要把這STAGE的BOSS打倒，便可以往下一個版面前進。

1）EVENT——在EVENT進行時，玩者是不能作任何行動，只能在這兒了解遊戲中的主角狀況。





2）探索——這時玩者已可以在遺跡中進行探索，利用□掣來調查古怪的東西，可能會發生令你意想不到的事。

3）戰鬥——在探索的時候，不時會遇上敵人的襲擊，這時玩者就要展開戰鬥模式來保護自己。



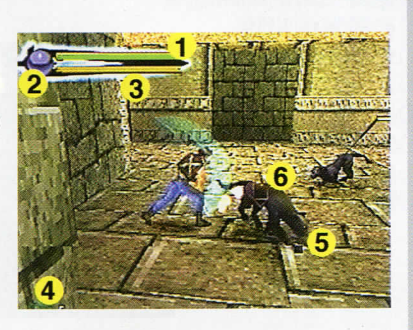


4）BOSS戰——在每一個STAGE的最後，總會有一個BOSS把守，只要將牠打倒便可以通過，不過其體力多得驚人，所以其體力計也會在畫面的下方表示。

NEXT STAGE

畫面解說

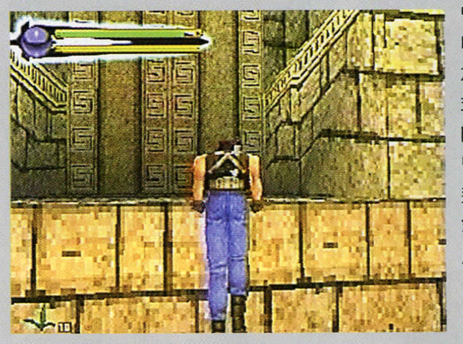
1）主角體力計
2）SPHERE（スフィア）
3）魔法計
4）手持道具
5）敵方體力計
6）現目標



多種動作技巧

遊戲共有兩種操作模式，分別是「冒險」和「戰鬥」模式，顧名思義「戰鬥模式」是在戰鬥時使用，而「冒險模式」則為探索時使用，其中最為複雜的就是「冒險模式」的操作，除了有推、跳躍、蹲下等動作外，還可作水平移動。所以不熟習操作技巧，要前進並不是容易的事。當中最為多用的按鈕是R2，因為它是用來改變角色所使用的動作模式，其次是□掣，在「戰鬥」時它會是攻擊；在「冒險」時它會是調查。還有不能忘記的就是L2掣，因為它是能快速使用道具的按鈕。





SPHERE的用處

在遊戲到達一定程度時，玩者便會取得名叫「SPHERE」的東西，只要把這種東西裝備在劍上便可以令劍的能力加強。SPHERE共有五種，分別是「FORTES」、「TEMPERIES」、「TONITRUS」、「IGNIS」和「GRAVES」。當取得這些「SPHERE」時，玩者便可利用△掣使出魔法（當然會扣去魔法計的能源），這樣對戰鬥十分有作用。

除此之外，當擊倒敵人的時候，玩者可從敵人身上取得「NERVUS」，將這種「NERVUS」適當地分配在「SPHERE」上，更可令它成長，從而令魔法加強，所以千萬別忘記為「SPHERE」LEVEL UP。





これは・・・・剣か？

Now On Sale



Text by MS

PS

生產商：	SCE
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCK
發售日：	2000年9月28日
ARPG	

非一般RPG

如果各下覺得傳統式的RPG十分沉悶，而現在又沒有一隻RPG吸引到你，那麼不妨可嘗試這種新類型的RPG，這遊戲以MISSION的形式來進行，玩者可透過這些MISSION中，慢慢了解遊戲的故事，結交各式各樣的同伴，還有就是完成各項任務。

遊戲背景



有一個時代，被後世的歷史家稱為「黃昏時代」，當時有二個大國，分別是阿斯洛特(アスロイト)和巴尼斯迪(バイレステ)，就在二國的國境處發生了一場大地震，並從震央中出現了一顆奇妙的石，它就是在神話時所描述的能治百病之不老不死「艾沙尼之石(アザレの石)」。這事很快便傳到兩國的領導者，他們命全國的人力，不停發掘這石，結果把傳說的太陽帝國之首都發掘出來。



這兩個國家因床為得到遺跡的寶物而富裕起來，可是有一天，突如其來的魔物把兩國的大軍毀滅，習慣和平的兩位領導者，決定將此遺跡封印。在數年之後，於遺跡外圍建了一個小鎮，於以前的魔物出現事件，已在人的心中漸漸消失，而燃起的卻是一群冒險者之心，這班冒險者就如被甚麼吸引著，誓要進入這傳說的都市去。



主要目的



在遊戲開始的時候，玩者便會以冒險者的身份進入這個小鎮，向那兒的負責人報到，在這兒玩者可選擇自己是男或是女，以及角色的職業，接著便可以跟據故事的發展進行遊戲。基本上玩者是可以在鎮上自由行動，除了可以鎮上找尋同伴外，還可以買賣武器和道具，而最終目的是找到「太陽寶石」。



由於玩者是在鎮上自由行動，所以故事亦會因玩者的選擇而有所變化，當然在這些Event進行的時候，便可以到地下遺跡冒險，並將當時的任務完成，從而鍛煉一下自己的能力，這樣才能到遺跡的更深處。



任務

每當進入地下遺跡後，任務亦會立即開始門，而玩者除了自己外，還有其他同伴協助，不過有幾多同伴和是誰與你一起，就要看玩者自己在鎮上所做的一切。在執行任務時，玩者只能控制一個角色，由於每位角色的職業不同，所以玩者要好好利用他們的特點，其中最為需要注的是，陷阱的位置，因為在地下遺跡有很多魔物，而且有時會因任務的條件限制，令到單以直接的攻擊來消滅敵人，是不足以完成任務，所以每位角色都懂得放置陷阱，玩者要好好活用這個功能。





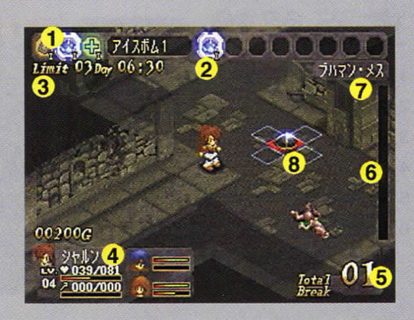
失敗

若果玩者不幸在任務中喪命，或是不能完成任務，那是可以利用START掣來呼出MENU，並選擇「リトライ」來從頭來過，這樣不單可以節省時間，還可以不用「卡住」，不知做甚麼好。不過有一點要注意，當用了這個指令後，各角色的LEVEL等會由1開始的啊！



任務畫面解說

1)選擇使用的陷阱或魔法
2)已設置的陷阱
3)任務的時限
4)角色的能力
5)連續打倒魔物數
6)魔物HP
7)魔物名
8)設置中的陷阱



Now On Sale

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士

KONAMI KCET

TEXT ADVENTURE

by隨風

PS

發售商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	發售中
AVG／對應震動手掣	

玩《幻水》變成看小說?!

《水滸傳》是一本很好的小說，大家有沒有看過呢？當中的一百零八星個個都英勇過人，而且又十分義薄雲天，是不少青少年心目中的英雄人士。而由KONAMI推出，以一百零八星做主角，但劇情卻沒有依照小說的《幻想水滸傳》1及2集，大家又有沒有玩過呢？若各位一直以來都是此作擁護者的話，就不要錯過筆者現在所介紹的遊戲了，因此它是《幻水》系列的外傳啊！

戰火連連找紋章





克爾拉度(ハイランド)帝國與諸斯度(ジョウストン)都市同盟一直處於休戰狀態，而二個地方的關係亦不算太惡劣，因此現在尚算和平。但克爾拉度帝國的少年兵步隊竟然突然攻擊諸斯度同盟都市，此舉令兩國兩度陷入戰火之中。就在此時，一位名叫拿舒(ナッシユ)的劍士來到諸斯度同盟都市，他是由北之大國－哈魯摩利亞派來的，為的是找尋「真正的27紋章」，到底在這個戰火連連的國家中，拿舒會被捲入怎樣的麻煩中？又是否能成功找到有關紵章的消息呢？

分叉的故事線

此作跟之前的《幻想水滸傳》不同，此作是以AVG方式來進行遊戲，亦即是以文字式來交待故事的進行。玩者可以靠著遊戲中有限的選項來改變遊戲的劇情，選擇不同的回答將會出現不同的劇情，一不小心就會把重要的劇情錯過，又或是進入了第二條路線，當然要如何選擇是玩者的自由，但建議各位看清楚內容才作出選擇吧！

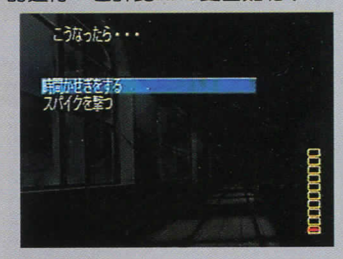




這是戰鬥嗎？

除了上文所提及的普通選項之外，遊戲中還會出現一些特殊選項，選擇這些特殊時，將會扣掉主角的一些「LP值」。這些特殊選項通常會在主角遇到敵人時出現，當中大多是讓玩者選擇攻擊、逃走等項目，又或是選擇什麼樣的攻擊。看上去雖然只是幾個選項，好像很簡單的樣子，但其實只要一不小心選錯了，就會影響整個故事的進行，也許比RPG更困難呢！





有趣的人物關係



有過玩上集的朋友，應該都記得二代的主角吧？他也會出現在外傳中啊！當然不是遊戲一開始就存在，可是隨著故事的進行，他將會慢慢現身，到底玩者是否有耐性玩到他出現呢？另外，若各位有《二代》的DATA亦可以在《外傳》中使用，不過有什麼作用就留待玩者自己發掘囉。而其他出現的角色都很可愛，像吸血鬼的後代蘇娜(シエラ)，他們全都是遊戲中的重要人物，對故事有很大的影響，而且還有機會成為玩者的同伴，共同作戰呢！



第一章故事簡述







拿舒認識了一位名為蘇娜的女孩，是月之紋章的擁有者，因為她有可能得知「27紋章」的消息，於是拿舒便跟她一同趕路。在快要入夜前，兩人找到一間房子，而房子的主人亦答應讓他們入住。後來拿舒發現原來內裡的人是魔物，他們很不容易殺出重圍。離開房子後，兩人決定隨便找個地方休息一下。此時拿舒詢問蘇娜有關她戀人的事，原來她的戀人亦是吸血鬼，往事不斷在蘇娜腦子中迴盪著，令她興起了尋回戀人的念頭…其實蘇娜找尋的目的卻是要殺死戀人，可是正當她攻擊其戀人時，卻不小心反被戀人弄暈並捉走。經過一輪激戰，拿舒終於救回蘇娜，而她的戀人並被消滅，兩人只有先回到旅館休息，但在第二天早上，拿舒卻發現蘇娜早已離去，只留下了有關「27紋章」的消息…

Now On Sale

Text by：悟空

乘劏泥車吧！

PS

生產商：	TAITO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
1~2P／SLG／PocketStation、ANALOG對應	

TAITO又一街機移植作品



繼上次FAB推出一隻以駕駛地盤機械為題材的模擬遊戲《建設機械SIMULATOR KENKI ITSUPAI》後，TAITO亦以同樣的題材推出了一隻《パワーショベルに乘ろう！！》(乘劏泥車吧！)的模擬遊戲，雖然題材相同，但此作其實是由街機《パワーショベルに乘ろう！！》移植過來的街機移植版，而且廠商還特地為遊戲製作了一個專用控制器，讓玩過街機版的朋友在家中拴擁有街機感受。



操作方法

L1	左邊車帶前進
L2	左邊車帶後退
R1	右邊車帶前進
R2	右邊車帶後退
↑	掘泥車後臂向上移
↓	掘泥車後臂向下移
←	掘泥車車身向左轉
→	掘泥車車身向右轉
△	掘泥車前臂向上移
╳	掘泥車前臂向下移
□	掘泥蓋打開
○	掘泥蓋合上
左ANALOG	十字掣用法一樣
右ANALOG	△╳□○同法一樣
SELECT	視點變更



模式介紹

遊戲總共有六個模式供玩家選擇，當中包括「パワーショベルに乘る！」、「パワーショベルでゲット！」、「パワーショベルを見る！聞く！」、「オプション」及「ロード／セーブ」，每個模式都有其特別之處，下文將會為大家作詳細介紹。

パワーショベルに乘る！(POWER SHOVERL乘)



能進行遊戲的模式，選擇後會再有「アーケード王」、「ゲッチュー免許皆伝王」、「やりたい放題王」三個選擇，「アーケード王」亦稱為現場王，所有在這裡進行的任務在開始後會有時間制，若玩家在時間夠後還未完成手上工作便算失敗(Game Over)，「ゲッチュー免許皆伝王」玩家只要將全部10項艱辛的工作完成便可取得一張掘泥車操作免許証、「やりたい放題王」玩者能在內自由設計一條有不同障礙物的賽道，設計好後只要能用掘泥車完成便可將賽道記錄下來。

パワーショベル運転実技検定

検定番号	検定項目	得点	合否
検定 1	ポール倒し		
検定 2	車庫入れ		
検定 3	走行～車庫入れ		
検定 4	砂をすくう		
検定 5	一定量の砂をすくう		
検定 6	深い穴を掘る		
検定 7	砂山を平らにする		
検定 8	長い穴を埋める		
検定 9	岩をこわす		
検定 10	バケットで物を運ぶ		
総合評価：		平均：	点

パワーショベルでゲット！(POWER SHOVERL GET)



與進行「アーケード王」取得多少工資有莫大關連，在「アーケード王」中所有取得的資金都會被累積起來，玩家可利用那些累積起來的資金到這裡遊戲中的隱藏項目。

パワーショベルを見る！聞く！(POWER SHOVERL見與聞)



玩家就可在這裡觀看在パワーショベルでゲット！中買了隱藏的項目，買得越多便能看得越多。

オプション(OPTION)

オプション
コントローラ設定
難易度設定 達人
サウンド設定 ステレオ
画面位置調整
初期設定に戻す

玩者能在此改變遊戲中反項設定，如控制器按鈕變更、遊戲難易度、畫面位置調整等都可在這裡自由進行更改。

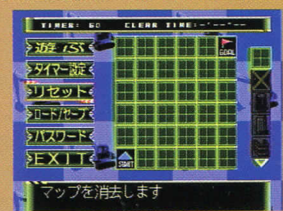


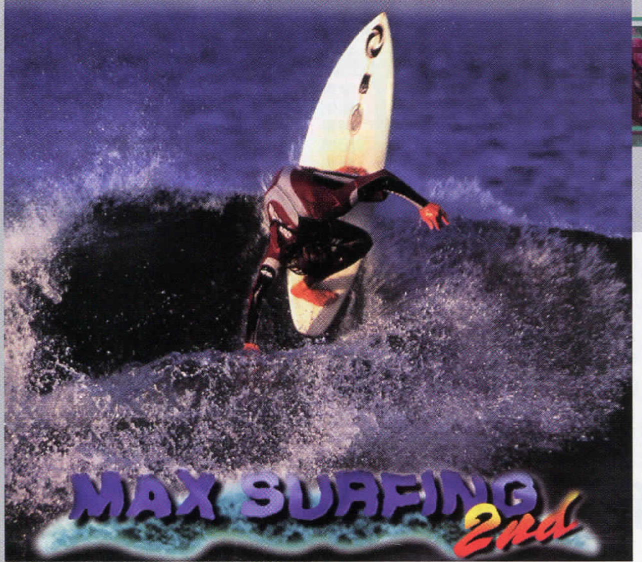
ロード／セーブ(LOAD／SAVE)

一看也能明白的模式，玩家可將遊戲記錄儲存和讀取的地方。

玩後感

遊戲的意見很新，雖然之前已推出過一隻同類型遊戲，但該作品除了掘泥車外還有其他如運泥車等地盤工具可駕駛，這隻《パワーショベルに乘ろう！！》只有數部不同型號(難度)的掘泥車選擇，雖然會顯得比較單調，但是相信亦會因為這樣製作人員在製作遊戲時必會更加認真，而且廠商還特地為遊戲推出一個專用控掙務求令玩家有如在遊戲機中心進行的感覺，這點筆早覺得值得一讚。GP

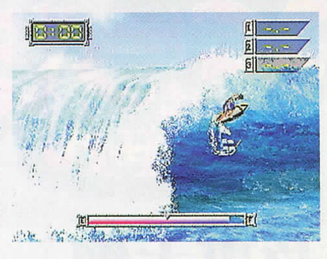




Text by 痴心



業界中早前才在PlayStation 2上推出過滑浪遊戲給予玩者們新鮮的遊玩感覺。最近另一廠商KSS亦推出了類相似的滑浪遊戲，而使用機種則是較普及的PlayStation。開發者將國際職業滑浪比賽搬到電視遊戲之上，其中亦有長板和短板兩種SURF BOARD提供選擇。除此以外，另外更有對戰模式讓玩者們互相競逐增添樂趣。

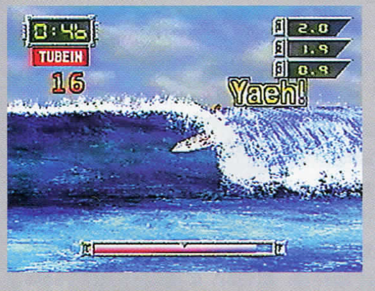


又一款滑浪遊戲推出了啊！

遊戲流程



在TOURNAMENT模式裡一共有8個回合的賽事，玩者如能完成所有比賽的挑戰之後便可奪得世界錦標。在多個回合的賽事中，玩者如想繼續進級的話便需要在每回合中爭取頭兩名的績分位置才能合格。在完結了一個STAGE之後畫面便會顯示玩者剛才的成績及名次，完成了5個STAGE之後便算完成一個SEASON。如玩者的總績分排名為第一位的話，便能達到爭取世界錦標的目標。除了TOURNAMENT以外，還有FREE PLAY & VS模式讓玩者可自由選擇各個項目遊玩。當中共有8個STAGE選擇，還有可以調教5個不同的波浪高低程度，而海浪的速度亦可隨意調教。



REGULAR & GOOFY

遊戲有兩男兩女合共4名滑浪健將可供玩者選擇，另外還有REGULAR和GOOFY兩個選項，是用來決定選手站在滑浪板上的姿勢。REGULAR的型態是用左腳放於滑浪板前方的形式，而選用GOOFY STYLE的話滑浪手則會用右足為前腳作站立姿勢。各個滑浪選手的能力值也是各異。有些加速力很好，但不衡力較差；有些則是相反，玩者可根據自己的操控習慣或喜好的角色外型來選擇。

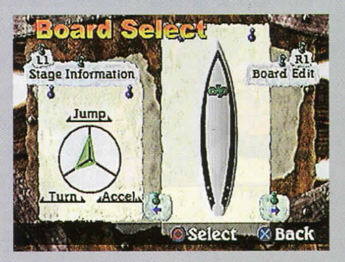
◆穿紅色bra-top的女孩挺sexy的呢！

基本操控

在每次運動員開始進行滑浪動作前，都要先俯伏在SURF BOARD上撥水加速。首先需要按L、R掣增加衝力，然後當力度表的能量超過了一半之後便可按△掣TAKE OFF(起動)上板。在進行滑浪途中，角色可以運用不同的技巧操縱及使出各款不同花式。○掣是跳躍按鈕，當角色的位置在海浪頂部的時候便可按掣跳躍。另外╳掣是有BREAK的作用，可用以控制滑行的速度。還有□掣是急速轉變方向，同樣地當角色在浪頂位置時可按此掣突然改變方向來爭取花式分數。

◆在上板前運動員正在潑水。

各式各樣的滑浪板



每次遊戲開始前畫面都有STAGE的情報介紹內裡的資料，如海浪的高度和速度等，讓玩者使用滑浪板的時候可根據不同的場地來選取。遊戲中有5種不同性能的SURF BOARD，每一款都有不同的GRAPHIC及圖案和特性。(LONG BOARD)長板通常都有9呎以上的長度，一般喜用此類形滑浪板的用家都以夏威夷的滑浪手為主，而現在亦正普及到世界各地之中。(SHORT BOARD)短板則是職業選手使用較多，因其短小的體積在使出花式如騰空翻滾或急速轉身的時候份外合適。還有一點是玩者可以EDIT滑浪板的花紋，在SURF BOARD選擇畫面中按R1掣便會出現EDIT畫面。在「Board」選項中可決定滑浪板的線條顏色；而「Logo」就是SURF BOARD上的標誌圖案；還有「Spec」則可調節滑浪板的性能。另外如果玩者技術超群能夠完成BONUS STAGE的話，更可奪取金、銀、銅三款SPECIAL BOARD。



Test by 花京院

世界最不幸的女性~土坪小姐

PS

發售商：	UNIVERSE DEVELOPMENT
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售中：	發售中
ETC	

世界一ツイてない女 どつぼちゃん

風水大師花京院

一個人的成功與否，除了靠本身的努力外，還要靠少許運氣的幫助，而這個遊戲的目的便是希望各玩者能透過玩遊戲，學習到一些風水命理和擺設，從而提升自己的運氣。這遊戲非常適合對風水有興趣的朋友，而且全個遊戲都有配音，使人更加能投入故事之中，但對風水沒有興趣的朋友就……好！費話少說，立即去看看怎樣才能提升自己的運氣啦！

故事大綱

土坪是綾路家的大小姐，在家中有爸爸正宗、媽媽蘭子、祖父源十郎、還有建立了風水之中最差門派的祖母玉子，但她已經去世了。



土坪小姐雖然是個美少女，但運氣卻是非常之差。而幾天後便是她和只野一郎結婚的大日子。但在結婚前，她卻遇到非常多的困難，而玩者要做的，就是要替土坪小姐解決所有問題讓她能夠順利結婚。

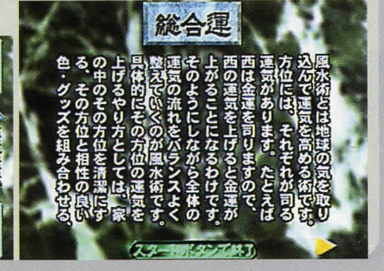
遊戲流程

遊戲的玩法非常簡單，可將遊戲的流程分為三部份，首先是故事劇情的發生，其次是風水問答遊戲，這部份的玩法是由小猴子小風提出五條問題，玩者便要替土坪小姐作答，問題是隨機的，所以每次都會不同，而結果是會影響往後Mini game的難易度，答對越多，難度便越低。完成後便會出現「風水豆知識」，「風水豆知識」是一段文字，主要是講解怎樣做才可提升戀愛運、家庭運、金錢運、勝負運和總合運。最後的部份是Mini game，整個遊戲的Mini game共有20多種，每個Mini game的玩法都不同，有的是需要連打，有的則是考玩者的眼力等。每當玩者完成一個流程後，遊戲便會將玩者在風水問答遊戲的分數加上Mini game 的成績，而用處是玩者可在Option中看回自己曾經得到的分數。









猴子教人睇風水?

話說土坪小姐自幼已經非常倒霉，泉心先生知道後便派一隻名叫小風的小猴子協助她，小風並不是一隻普通的猴子，他是一隻精通風水命理的猴子。但究竟泉心先生是什麼人呢？在現實生中她的確是存在著。在1948年出生的她，發現自己擁有特殊能力後，使用了數十年時間進行神學修行，而且更用了三十多年的時間研究風水，是非常出名的風水師傅。在這個遊戲內的所有風水知識，便是由泉心先生提供的。

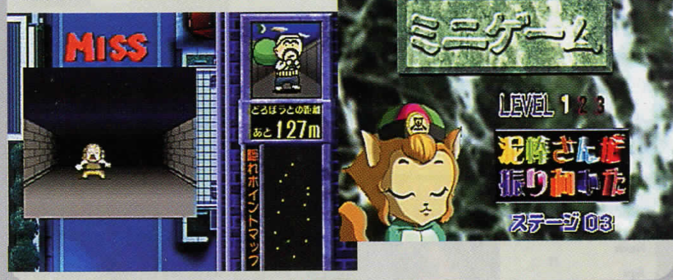




學習風水的模式

其實這個模式即是一般遊戲中的Option，在這裏一共有三個選項可供選擇，分別是風水字典、風水對答和Mini game。在「風水字典」內玩者可以知道有關風水的基本知識，例如風水是怎樣發源、特色、方位對運氣的重要性和什麼是風水植物等。除了基本知識外，在方位方面亦有深入的講解，最後是運氣上升的方法和一個方位對應表。風水對答是玩者可以在這裡重玩在故事模式中出現過的問題，而Mini game則是可以玩回故事模式中出現過的遊戲，特別之處是可以調教難易度。





正版的好處

在正版的說明書中，是會講解怎樣製作指南針，從這個指南針當中便可以知道自己的家是屬於什麼方位，針對自家的方位，再利用在遊戲中所學到的知識來改變自家的風水，從而提升自己運氣。

Test by 小吉

TOCA World Touring Cars

PS

生產商：	Codemasters
售價：	美版
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中

RAC／1~2P／對應震動手掣／美版

考你駕車技術



賽車遊戲除了是鬥快和爭取第一名為最終目標外，駕駛技術亦是十分重要。比賽時必需小心碰撞，因為車身受到太大的損傷，除了會影響車的穩定性外，亦會因過度損壞導致速度大大減低，所以本遊戲不是普通賽車遊般那麼簡單。

自由選擇視點



玩者只要按下△掣便能轉換視點，共有五種不同的視點，其中一種視更是以賽車手的角度觀看，更可看見車內的軚盤，如置身於車中的感覺。至於其他視點主要是在車頭觀看和從上方觀看等等。而按下R1能觀看後方的情形。

遊戲模式

四個遊戲模式中，主要是以鬥快完成賽道為目標。以下分別為大家簡短地介紹：CHAMPIONSHIP是爭取總冠軍的賽事，途中必須完成不少彎彎曲曲的賽道，首先是完成國內的比賽，然後是國際賽，國際賽有亞洲、歐洲和美洲之分，最後才是世界賽。由此可見要成為世界第一是多麼的艱辛，冠軍之名絕對是實至名歸；FREE RACE如其名般，賽道和車等是由玩者自由設定，可以作為練習之用；TIME TRIAL是任意選擇賽車和賽道，在指定的時間內完成便可；QUICK RACE同樣能選擇賽車和賽道，但是要和其餘的十一輛車進行競賽，經常會出現互相阻礙，導至『漁翁得利』的情形，要勝出這模式是必需要另一種的技術，不是單單小心賽道的急彎而已，有時甚至需要利用R1掣觀看後方前來的車，以便作出適當的閃避。



好大火啊！

在CHAMPIONSHIP模式中，玩者的車只是稍為損壞，便會GAME OVER，必須重新挑戰同一的賽道，所以絕不能掉以輕心。而其他的模式中，不會因為損壞而不能繼續，不過卻會因應車的受損程度而影響速度和平隱，大家只要按L1掣，便能在畫面的左下觀看車的狀況了，車輛損壞最嚴重時，車頭甚至會冒火。GP

Text by 小吉

Polaris Snocross 2000

PS

生產商：	VATICAL(tm) Entertainment
售價：	美版
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中

SPT／1~2P／對應震動手掣／美版

雪地上飛馳



在一片白茫茫的雪地上，感覺到的並不是寒冷，反而是令人有血脈沸騰的感覺，因為一場緊張刺激的電動雪橇比賽就在眼前展開，在崎嶇的賽道上，各參賽者都盡展所長，全力爭取勝利！

遊戲的模式

遊戲中共有三個模式，分別是Single Event、Instant Action和Tournament。Single Event是給玩者自由選擇喜歡的電動雪橇和賽道進行比賽，能作為練習之用；而Instant Action是電腦隨機決定賽道和電動雪橇進行比賽，在這模式中，玩者可以嘗試習慣不同的電動雪橇和賽道；Tournament是一種比較特別的模式，玩者必須完成起初的三條賽道，並在總成績中取得第一名，方可挑戰新的賽道。

DIVISION STANDINGS

pos.	rider	team	points
1st	Player 1	Polaris	13
2nd	Kelly	Xeno Force	13
3rd	Brickhill	Kurdari	6
4th	Shutt	Siberon	2

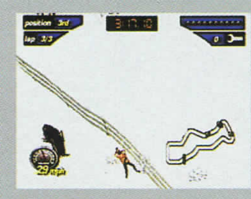
Sport: Race 2

改造和使用新電動雪橇

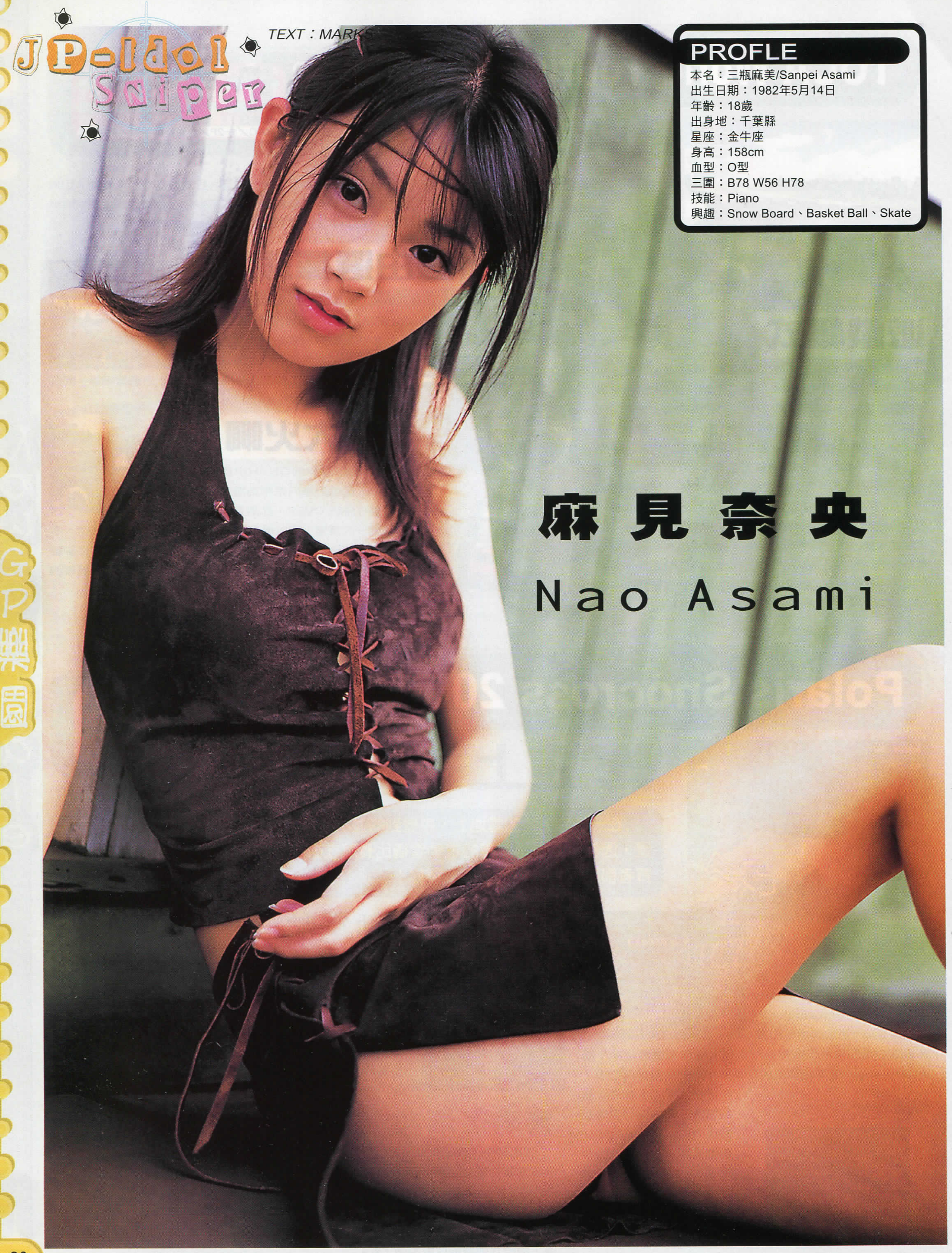


在Tournament模式中，玩者只要取得前三名的成績便能獲得改造點數，用作加強電動雪橇的性能，但是每架電動雪橇亦有不同的改造極限，不能作無限量的改造。如果玩者能在Tournament模式中，取得總成績的第一名，便會得到性能較佳的電動雪橇，只要使用它們進行比賽，便會較易勝出，有助大家爭取勝利。

無限復活和走捷徑？



在比賽中，經常會出現嚴重意外，但是大家不用怕，參賽者只會在稍後一點的位置重新開始，並不會即時GAME OVER。在各賽道中，雖然有各自的指定路線，但是玩者可以找尋其他的通道，不過是否捷徑則不一定。大家不妨多一點留意畫面四周，在一些看似不能進入的地方，其實是能夠通過，在落後時走這些秘道，隨時有機會能反敗為勝。GP

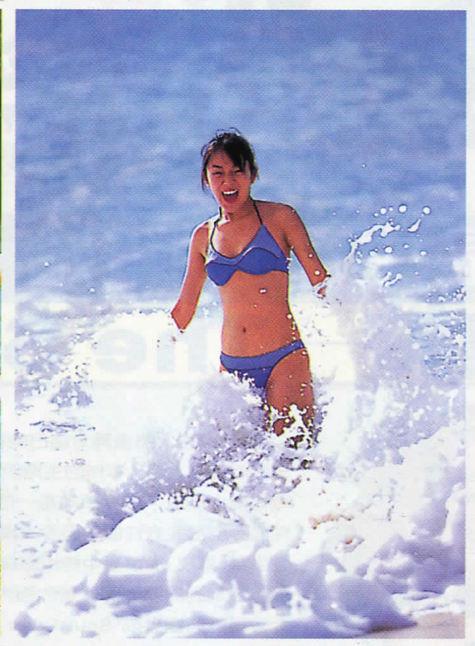

JP-Idol Sniper
TEXT：MARKS
PROFLE
本名：三瓶麻美/Sanpei Asami
出生日期：1982年5月14日
年齡：18歲
出身地：千葉縣
星座：金牛座
身高：158cm
血型：O型
三圍：B78 W56 H78
技能：Piano
興趣：Snow Board、Basket Ball、Skate
麻見奈央
Nao Asami
GP樂園









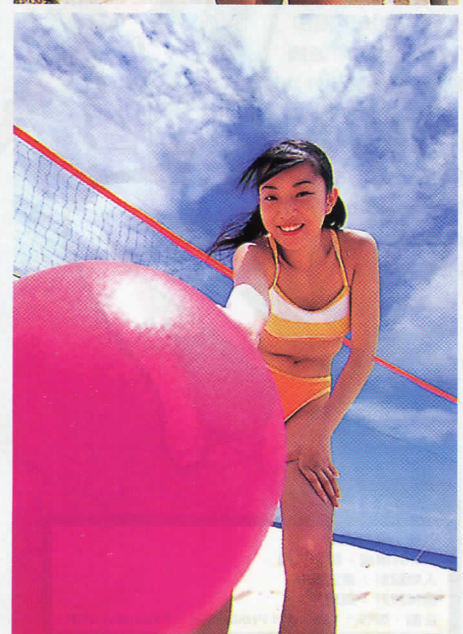




JP-Idol.net

麻見奈央之PAGE

http://www.roy.hi-ho.ne.jp/naoyuki/index.htm



在97年開始活躍於藝能界的美少女—「麻見奈央」，雖然出道以來的工作大部份是替雜誌拍下一些硬照，但最近得到了參與朝日放送的人氣節目—「人氣者でいこう」的機會，而且在9月25日終於推出了她第一本個人寫真集—《Don't Pass Me》，當中寫真的風格卻與她一直以來的乖乖女形象截然不同，表現出其本身健康而好動的一面。今次麻見奈央為了拍攝這本寫真集，更特別遠赴充滿夏日氣色但她未曾踏足過的地方—夏威夷，而且在拍攝的過程中，她亦嘗試了從未玩過的Body Board和Beach VolleyBall。在拍攝期間感到快樂的麻見奈央對於寫真集的內容表示十分滿意。Gp




組員：守護月天小璘

轉生到電視上的Devil Children

真・女神轉生DeviChild

逢星期六早上7時30分於CBC／TBS放映

有玩過《真・女神轉生》系列的朋友相信都會知道此作將會推出GameBoy版，而故事是從兩位只有10歲主角「甲斐刹那」和「要未來」，因為各自得到一把謎之手槍，而利用它與到處作惡的妖怪戰鬥。由於遊戲預定於今年內發售的關係，因此有關方面為了替遊戲宣傳，便製作了此作的電視動畫版，讓未能感受到遊戲樂趣的玩者能夠從電視中先睹為快。

至於動畫版故事方面，因為有更多時間交待內容的關係，所以將會更加豐富。故事講述刹那剛搬到一個市鎮後不久，就因為一場下石頭的大雨，讓他認識了其後成為其同學的要未來祖父，亦是一位天才科學家——要廣海。其後從廣海得知下石頭雨的原因，是因為統治另一個世界「魔界」之王Lucifer想侵佔地球，令地上界產地異變。而他得知人類即將陷入危機之中，便設計了兩支手槍給刹那及其孫女未來，希望他們能夠為保衛地上界而與Lucifer戰鬥。



Staff

監督：竹內啟雄
Series構成：藤田伸三
人物設計：田村周平
作畫監督：志田正
動畫製作：東京Movie

重生後才是生命的開始

—魂狩—The Soul Taker

死而復生，然後再令自己能夠變身，這個究竟是一個怎樣的人呢？本作的主角伊達京介就是擁有這樣奇怪能力的人。京介原本是一位學生，他因一次事件而令自己失去性命，但令人驚奇的是，他被一位少女「真夜」從墳墓中挖出來後竟然得到重生，並將發現到於體內潛伏著的強大力出運用出來，令自己擁有變身成「Soul Taker」的能力。

不過，這並非一件好事，當京介重生後，他卻不知何因不斷被一個謎之組織「Hospital」所追捕著；同時，他亦得知自已原來是有一位雙胞胎妹妹「琉奈」，她的靈魂現正以多個「Flicker」的分身存在，並與Hospital同樣追著他。至於琉奈的實體，京介還未見過、亦不知道其所在之處。為了將琉奈真正的實體找出來，和找出Hospital追捕自己的原因，京介便作好隨時變身成Soul Taker的準備，展開往後被追捕的旅程。



Staff

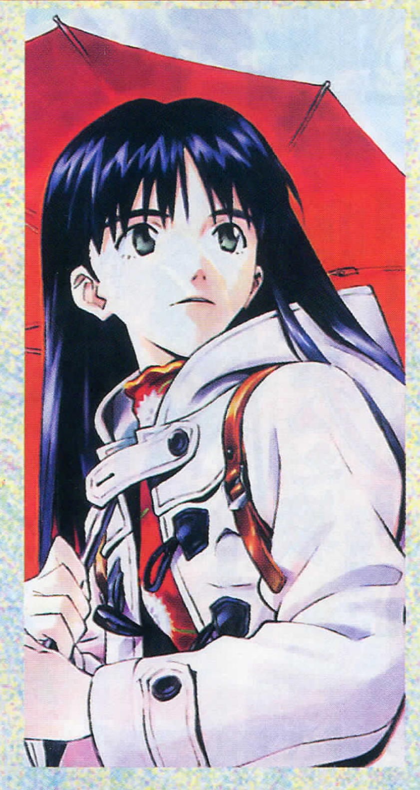
監督：新房昭之
Series構成：關島真賴
人物設計：渡邊明夫
機械設計：鐵羅紀明
企劃、製作：Tatunoko Production・Tatunoko VCR

棒球場的勝負

發售日期：10月25日
售價：3700日圓
片長：30分

FLCL第四話「FURIKIRI」





由GAINAX推出、並由貞本義行作人物設計的輕鬆有趣的OVA「FLCL」，將會於10月25日推出第4集。這套全6集的OVA已在不知不覺間進入了故事的中段，相信故事內的謎團，特別是春子的真正身份，已開始明朗化。

這次直太和春子將會於棒球場上展開一生死戰，事源直太的祖父是棒球隊「火星」的監督，直太就當然順理成章是球隊的成員之一，然而這次要進行比賽的隊伍之監督，就聘請了花子成為投手！為此兩人都為了勝出而努力。另外，在這集中還出現了一位新角色「亞瑪拉奧(アマラオ)」，他一身偵探的打扮，還好像對直太的事情瞭如指掌般，更將會前來與直太談話，他真正的目的究竟是……？

在這裡順帶一題，原來此作的DVD版是有英文字幕模式的，各位擁有DVD版的朋友知不知道呢？據GAINAX有關人仕透露，此作原本打算於日本推出的同時也於全世界發售，可惜因為技術性的問題，而令致不能於全世界發行。因此，就便遺留下英文字幕，當作是讓觀眾一邊聽日文，一邊看英文字幕來學習的「特典」了。

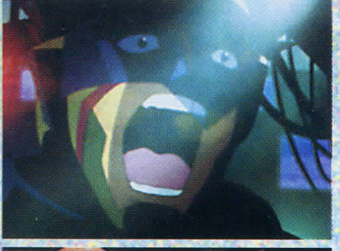
Staff

企劃、原作：GAINAX
原案、監督：鶴卷和哉
VITUAL CONCEPT、人物設計：貞本義行
劇本：榎戶洋司

與網上連動的動畫

神勇飛鷹俠





這次為各位介紹的動畫並不是OVA、亦不是劇場版、更加不是電視動畫，而是一個為時30秒鐘的廣告。這個廣告的特別之處除了是以《神勇飛鷹俠》Gatchaman作為主題外，廣告商NTT東日本還邀請得著名日本偶像SMAP扮演當中的成員，在日本播出的時候曾引起一時哄動。還是說回動畫部份吧！由於廣告播出的時間不多，所以當中以明快節奏的手法表達，氣勢迫人。廣告由多個編章組成，而故事是發生在2013年的日本涉谷，當時有不少想入侵地球的敵人令至那裡大亂，城市內只有煙霧籬蔓，市民全都人心惶惶。幸好五位Gatchaman成員能及時出現，一場激烈的戰鬥就此展開！各位是否很想看呢？想看的話除了於日本觀看此廣告外，還可以到NTT東日本的網址內下載來看，網址為「http://www.ntt-east.co.jp/GOGO」，由於公開日期有限，各位記得快點看看啊！



Staff

監督・演出・繪Content：齊藤瑩一
人物設計・作畫監督：羽山賢二
色彩設計：片山由美子
動畫・製作：Tatunoko VCR





TEXT：咸旦仔

意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》



咸旦漫談

近排「鄺氏」不斷推出各種不同類型的漫畫，繼「桌球」、「賽車」後將於9月尾推出另一本運動漫畫《足球王》。故事會以奧雲及高楓參加校際足球比賽為主題，第一輯暫定4期完結，創刊號更會有「鄺氏全員簽名足球」抽獎，大家記得密切留意啦！

早前外間盛傳「JA」欠下印刷商及發行商鉅款，更有清盤的打算。雖然走馮曾有此打算，但最後亦決定將李小姐的股份買下解決了清盤的問題，對於漫畫迷來說可是一個好消息呢！否則漫畫迷便少了一些看到出色的本地漫畫機會了。



本地漫遊



暗天之戰《人界篇》

作品：夏偉義
出版：多維意像有限公司
售價：$13

故事簡介：仙界司象風仙、雷神、電母及雨師密謀盜取三界儀，企圖釋放被困狂魔界的東皇太尊，回復崑崙時代。但四神的計劃卻連翻被觀音大使坐下的金童阻攔破壞。就在眾神爭奪三界儀期間，百果大仙、楊梅、楊桃、雨師以及雷神分別掉進轉生界內。風仙、金童和百花仙子為追尋三界儀下落，決定冒險進入轉生界，結果一起被捲進六道空間，生死未卜。而新一輯故事亦由此展開，究竟風仙、金童和百花仙子到了人間會遇上什麼難題？有能否尋回平衡三界的三界儀呢？

國際漫遊

大時代 Odyssey

編繪：池上遼一
出版：玉皇朝出版有限集團
售價：$33





故事簡介：五位日本年青政客為了日本的未來而計劃了一個名位《Odyssey》劇本，但當時卻因時機尚早以及太嶄新而決定放棄。兩年後，《Odyssey》的其中一名要員新美卻發現原本已放棄的《Odyssey》仍然存在，於是新美決定親身體驗現在的劇本與眾人當時研究的有何分別。就在受到外界強烈反對時，其中兩名部員稻垣和有馬卻突然變節，令《Odyssey》原有劇本改變，雖然石津、瀨尾和新美極力抗行，但稻垣和有馬卻有黑社會支持著。在這內憂外患的情況下，新美會怎樣面對如此嚴峻考驗！

MONSTER

編繪：浦沢直樹
出版：文化傳信有限公司
售價：$28





故事簡介：1986年，在西德杜塞爾多夫的愛爾斯娜紀念醫院裏，有一名天才醫生天馬賢三，擁有神乎奇技醫術的他在院長凱力文的安排下前途一片光明，但卻因一次沒有依照院長的意思去拯救洛迪嘉市長，而去救了一名比市長早進醫院的小孩，最後手術非常成功小孩被救回但市長卻…天馬醫生因為這次手術前途變得灰暗的時候，怪事卻突然出現，被救回的小孩突然失蹤，凱力文院長、奧班哈姆外科部長和波雅醫生離奇死亡。天馬醫生卻因此而成為醫院的外科部長。這究竟算是怎樣的人生？而當中又是什麼因由？

漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
29日	KIRARA #1	$30
	下弦之月#1	$28
	我的愛神 #21	$32
	GOODMORNING CALL #1	$28

文化傳信

日期	書名	售價
10月4日	EX-am #43	$22
	多啦A夢 #37 (再版)	$30
11日	EX-am #44	$22
	多啦A夢 #38 (再版)	$30
18日	EX-am #45	$22
	多啦A夢 #39 (再版)	$30

玉皇朝

日期	書名
9月29日	新著龍虎門 #17
30日	神兵玄奇 #80
	東京暴族2 #2
	昂 #1
	龍神 #35
10月3日	月下棋士 #17
4日	天子傳奇肆 #73
5日	神鵰俠侶 #45
6日	新著龍虎門 #19
	魁！男塾 #7
7日	神兵玄奇 #81
10日	紅髮安妮 #5
11日	天子傳奇肆 #74
12日	神鵰俠侶 #46
13日	新著龍虎門 #20
14日	神兵玄奇 #82
17日	月下棋士 #18
18日	天子傳奇肆 #75
19日	神鵰俠侶 #47

大然文化

日期	書名	售價
10月11日	LOVE MELODY #12	$28
14日	赤色天使 #20	$28
16日	釣魚樂無窮 #3	$28

Presented by：MS、小璘、隨風



源平傳NEO(3)

出版社：角川書店
原作：あかほりさとる
漫畫：別天荒人
售價：540日圓

在《源平傳NEO》的第三期，終於說出主角經義的真實所在，原來在他的體內存有清盛的部份靈體，為了不讓他復活，其哥哥吩咐他到平泉去。受到打擊的經義於街上安靜時遇上平氏和源氏的戰鬥，不愛戰鬥的他，最後都把平氏的使者幹掉，經義決定與志乃回平泉去，在平泉當晚，經義向志乃詢問有關過去的事，從此真實大白。(MS)





DEVIL DEVIL(14)

出版社：小學館
作者：三好雄己
售價：390日圓

雖然《DEVIL DEVIL》於少年SUNDAY COMIC的連載經已完結，但是其單行本仍有繼續推出。故事說到索多等人在人間界過著和平的日子，由於在七海的學校裡，校長舉行的校服比賽時，突然有幾隻怪物暴走，伊安司將之解決後感到此校有點古怪，便連同索多一併調查，結果得知這學園在暗地裡挑選強而有力的人類，並加以改造而成為天界的戰士，其中一名的竟是監視撒旦的天使。(MS)



在遙遠之時空中Carnival 四格漫畫集

出版社：Koei
售價：850日圓

由十多位同人作家繪畫而成的《在遙遠之時空中Carnival 四格漫畫集》，內容顧名思義是四格漫畫，作者們全都將在進行《在遙遠之時空中》時所遇到的事情，改編成四格的故事，十分有趣。而此書並非全部以黑白印刷，首幾頁還是彩色印刷；另外，在此書末段部份更有向同人作家提出有關《遙時》問題的回答。若想看看《遙時》的另類故事的話，就不要錯過了。(小璘)



ANGELIQUE TREASURE

出版社：角川書店
售價：560日圓(不連稅)

《ANGELIQUE TREASURE》是把《FANTASY DX》的5月增刊號《ANGELIQUE GENERATOR》中所收錄的其中數篇漫畫集合成一本的單行本，當中所有作者都是漫畫家，例如是《夜叉鬼想傳》的作者中川勝海，而原作者由羅老師的作品亦在其中。書中收錄了數張彩圖、十多篇的短篇漫畫、以及當中參與者的閒談等，喜歡《ANEGLIQUE》的人絕不可以錯過呢！而其中由羅老師的故事是講述蒂雅舉行一個「跳蚤市場」，守護聖們一定要參與，令到各人都為了所賣東西而煩惱，不過最終都完滿的舉行，此作的主角比較偏重於藍迪及一代的安琪莉可，喜歡他們的



麻辣教師GTO(17)

原作：籐澤亨(とおる)
出版社：講談社
售價：390日圓(不連稅)

《GTO》終於推出第17期，第16期由亞雅跟麗美的吵架帶起了高潮，到底麗美會使用什麼方法令亞雅在日本失去立足之地？原來麗美做了一個有關於亞雅的網頁，並於亞雅家中放置偷拍器材，把她的私生活放到網上去，並說69小時後便把所有事情圖像公開，此舉令亞雅十分害怕並自殺，而菊地一行人則分成兩邊，一方面想取得網頁的密碼以取回照片，另一方面則留下照顧亞雅。鬼塚方面，則四處找尋麗美以免她做傻事，不過在途中卻遭內山田主任阻礙。最後在鬼塚找到麗美的時候，菊地亦解開了網頁的密碼，此時才發現照片根本不是亞雅的裸照，而是以前大家一起玩的照片，這個發現令菊地他們十分驚訝…(隨風)

註：
1)本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2)本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

Text：小璘

VOICE FILE

Pro File

白鳥由里（SHIRATORI YURI）

出生日期：8月20日
星座：獅子座
血型：O型
出身地：神奈川縣
所屬公司：Art Vision

代表作：《Saber Marionette》Cherry、《波洛古羅斯物語》娜露茜亞、《少女革命》桐生七實、《飛天少女豬事丁》國分果林、《魔法騎士》莫哥拿／Primera、《勇者傳說》櫻小路螢、《幽遊白書》雪菜、《Angelique》Angelique

這次所介紹的聲優，是以配演動物而著名的白鳥由里。的確，她真的配演過不少動物，計有《飛天少女豬事丁》的寶妮、《魔法騎士》的莫哥拿、《大草原小天使》的瑪菲和《幽遊白書》中的佩佩等。由於她配得出色，因此她便一而再、再而三的配演動物，不過她卻謙虛地認為自己並不專長這類角色。

除了著名於演繹動物外，她配演柔弱、楚楚可憐的女孩都獲得聲優界的公認。就例如《勇者傳說》櫻小路螢、《幽遊白書》雪菜、《Saber Marionette》Cherry、《仙樂飄飄處處聞》的小瑪莉亞等，都是這類型的角色。而她好像都很滿意這類角色，亦曾經因為這優勢用於分配角色的試配中，成功分配得自己想配的角色上。

不過最近她已經逐漸擺脫這類形象的角色，就好像《飛天少女豬事丁》的女主角國分果林和《魔法騎士》的Primera，前者是一位十分活潑的角色，後者則是非常潑辣的角色，與她一向配演的文靜角色簡直有天淵之別！相信可能她初時也不相信監督會分配自己配演這類角色哩！



News File

帶聲優們回家吧！



除了於雜誌中見到聲優外，各位有沒有想過聲優們會推出書本呢？其實他們推本並不是稀奇的事，早前都一直有聲優推出過書本，例如井上喜久子、三石琴乃等，都一致獲得Fans的好評。最近又有多位聲優們推出書本，各位看看有沒有心水書想買吧！

書名：おさんぽさんぽ（散步散步）

出版社：德間書店
售價：1500日圓

曾替《機動戰艦Nadesico》的星野琉璃、《魔術士奧法》的瑪斯，而最近還配演《心跳傳說魔法陣咕嚕咕嚕》仁傑的南央美，終於推出寫真及散文集。隨書還附送南央美的大型Postcard，當中將會有她專程為此書而寫的文章、她於《Voice Animage》中連載過的散文、一個與《機動戰艦Nadesico》監督的對談專訪，和全新拍攝的寫真集。

書名：飯塚雅弓Artist Book（暫稱）

出版社：株式會社音樂專科社
售價：5000日圓

顧名思義，這就是曾配演《魔術士奧法》的古莉奧的聲優——飯塚雅弓的寫真集。此書將分開兩冊和一隻CD-SINGLE，因此以5000日圓這格價真的物有所值。在兩本寫真集中，將收錄她於台灣和秋季演唱會的照片；而CD-SINGLE方面，則是收錄由飯塚雅弓本人作曲填詞的的新歌，這首歌可是未曾向外發表，非常珍貴的！

書名：子安武人Artist Book

出版社：株式會社音樂專科社
售價：5000日圓

最後要向各位介紹要推出Artist Book的聲優，就是最近到處做宣傳的子安武人了！由於此書是與飯塚雅弓同樣是由株式會社音樂專科社出版，因此當中亦是以兩本寫真集再加一隻CD-SINGLE推出。至於內容主要是輯回於雜誌《hm3》中未刊登過的照片，而CD-SINGLE就收錄了他的訪問。GP



CD-Broswer

TEXT：時雨



Q

主唱：Mr. Children
發售商：TOY FACTORY
編號：TFCC-88166
發售日：9月27日
價格：3059日圓



Mr. Children的第九張大碟取名為「Q」，起初筆者也十分摸不著頭腦，後來才知道原來他們是取「Q」的讀音和日文的數字「9」相同，因而得名。聽罷此碟，首先第一個感覺是他們好像回歸到《ATOMIC HEART》之前的風格，一切都是這麼自然，不做作，能夠將心中想創作的音樂原原本本地錄在大碟上。有人可能會喜歡《ATOMIC HEART》那隊將每個音符都精心雕琢一番的MC，但筆者則較喜歡現在比較率直的MC。櫻井和壽的歌聲和歌詞仍然是那樣出色，例如他在《NOT FOUND》和《12月之CENTRAL PARK BLUES》的聲嘶力竭，在《CENTRE OF UNIVERSE》和《Everything is made from a dream》對世間的批判，都足以震撼聽者的心靈。大碟最後的一首歌《安穩之地》雖然不是BAND SOUND，但為什麼筆者會直覺覺得它是最具有Mr. Children味道的作品？奇怪……

樂評分：8分

再會～Story～

主唱：Gackt
發售商：CROWN RECORD
編號：CRCR-10001
發售日：8月30日
價格：1200日圓



如果問我現在日本樂壇最「靚仔」的歌手是誰，筆者一定會毫不考慮地回答是前MALICE MIZER主音GACKT。由JOHNNNY"S事務所培訓出來的什麼「偶像」遇著他全都要靠邊站呢！由於大家都先入為主地被GACKT的外表和言行舉止所吸引，真真正正用心聽他的歌的人反而較少，其實他的音樂和唱功也是非常出色的。這張SINGLE《再會～Story～》的曲在大碟《MIZERABLE》中已經收錄過，今次只是加了GACKT的歌聲和詞進去。歌曲本身主要是由鋼琴和小提琴所演奏，GACKT強而有力且充滿感情的歌聲在本曲中自然表露無遺。不過筆者覺得他的曲仍是差了一點叫人心動的旋律，未能叫大眾有所共鳴，是比較可惜之處。

樂評分：7分

Japanese pop

Precious Love

主唱：20th Century
發售商：avex trax
編號：AVCD-30161
發售日：9月20日
價格：1575日圓



這是20th Century的第二張SINGLE。在演唱會和大碟之中，V6的隊員經常都會互換位置，不過今次他們則做回了自己，為大家帶來四首好歌。除了主打作《Precious Love》之外，注目作還有由井之原作曲的TRACK 3《bird cage》。

STOP YOUR STEP

主唱：矢澤永吉
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24400
發售日：9月27日
價格：3059日圓



矢澤永吉給人的印象一直都是以ROCK為主，但其實他的印象可是相當百變的(看看這碟的封面也可以想像到)。例如在本大碟中他的歌曲竟加入了KEYBOARD、搾碟等要素，而且其唱腔也是首首歌不同！

if...

主唱：DA PUMP
發售商：avex trax
編號：AVCT-30028
發售日：9月27日
價格：1260日圓



DA PUMP在港的知名度雖不及SMAP、TOKIO、KINKI等男子組合，但論實力則絕對有過之而無不及。他們的風格一直以跳舞音樂為主，但本SINGLE的主打《if...》卻一改以往作風，改以旋律取勝，令人有耳目一新的感覺。

As One

主唱：久保田利伸
發售商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
編號：SRCL-4927
發售日：9月27日
價格：3059日圓

久保田利伸於6月才剛剛以TOSHI KUBOTA的名義推出過英文大碟《Nothing But Your Love》，但原來久保田已有4年半沒有出過日文大碟了！在這張《As One》之中他再次充分表現出其感性的唱功，越聽越有味道。

ONE KNIGHT STANDS

主唱：山崎政義
發售商：POLYDOR
發售日：9月25日
價格：5000日圓(初回)／3500日圓(通常)

這是一套收錄了山崎政義由去年年底直到今年3月的巡迴演唱會的CD。它的初回版還會附送一張收錄有六首現場錄音歌曲的CD，和《明日之風》的最新VERSION 8cm CD，FANS不容錯過。

天空



主唱：國府田麻理子
發售商：KING RECORD
編號：KICS-826
發售日：10月4日
價格：3059日圓

國府田麻理子除了是人氣聲優之外，也是很出色的歌手。這是她經過了一年的音樂活動休止期後復出的首張大碟。可能是這個原因吧，在她的歌聲中很能夠感受到她重拾起歌唱的熱情。

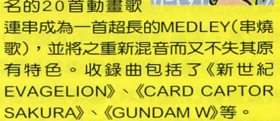
DIGIMON ADVENTURE 02

SINGLE HIT PARADE
動畫：DIGIMON ADVENTURE 02
發售商：NEC INTER CHANNEL
編號：NECA30027
發售日：9月21日
價格：2476日圓

如果你是《DIGIMON》動畫的FANS，就千萬不要錯過這張只會發行三萬張的SINGLE曲集了！當中的收錄曲由HARD ROCK到SOFT POP都有，全都是和故事的世界極之配合的。

ULTRA ANIMATION EUROBEAT SEIRES PAPAMAX

發售商：PIONEER LDC
編號：PICA1215
發售日：9月22日
價格：2667日圓



本碟將90年代著名的20首動畫歌連串成為一首超長的MEDLEY(串燒歌)，並將之重新混音而又不失其原有特色。收錄曲包括了《新世紀EVAGELION》、《CARD CAPTOR SAKURA》、《GUNDAM W》等。

DVD PLAYER

PUFFY六套LIVE VIDEO已經被DVD化！



近期PUFFY在香港的人氣雖然滑落了不少，但在日本她們其實仍然十分受歡迎，主要是因為她們是許多電台和電視台清談節目的主持人。如果大家是PUFFY的FANS的話，就絕不要錯過以下六套收錄了她們的演唱會和MTV之DVD了！由她們出道時的HIT作《亞細亞的純真》、《這是我生存之道》，到近期的名作《愛之印記》、《為了愛》等，大家要重溫她們台上的精彩表演絕對不成問題！

發售日：10月12日

RUN！PUFFY RUN！
價格：3689日圓



TOUR！PUFFY！TOUR！
價格：4660日圓



JET DVD
價格：4100日圓

JET TOUR'98
價格：4100日圓



JET TOUR EXTRA
價格：2900日圓



FEVER FEVER DVD
價格：5300日圓



黑超特警組

發售日：9月29日
發售商：SONY PICTURES ENTERTAINMENT
價格：3800／5300／4800日圓
導演：巴里辛尼菲特
演員：韋史密夫、湯美李鍾斯

在全世界都一致獲得好評的搞笑電影《MEN IN BLACK》的日版DVD終於推出了！戲中由荷李活黑人巨星韋史密夫和老戲骨湯美李鍾斯所飾演的未來特務形象都可算是深入民心，而且整套電影採用了大量電腦特技，為那些千奇百怪的外星注入了生命。加上全片90分鐘絕無悶場，驚險搞笑兼而有之，這些都使它成為了97年最賣座的電影之一。今次日本這套《MIB》的DVD一共會推出三個版本——COLLECTORS EDITION、LIMITED EDITION和DTS VERSION。當中COLLECTORS EDITION是最普通的版本，它收錄了電影中一些未公開的場面、製作特輯、劇照和MTV等。而LIMITED EDITION則更加入了MULTI-ANGLE功能和更多的映像特典。最後DTS VERSION顧名思義就是一個可以提供戲院級音響效果的版本。



櫻大戰TV第一卷

發售日：9月25日
發售商：BANDAI VISUAL
價格：3800日圓
監督：中村隆太郎
人物原案：藤島康介
人物設計：松原秀典
聲優：橫山智佐、富澤美智惠、高乃麗、西原久美子、淵崎百合子



電視版《櫻大戰》的放送已經告一段落。雖然外界的反應只是一般(主要是因為人物走樣得太厲害了……)，但SAKURA的FANS應不會太介意吧！大家如果想重溫其精彩片段的話，不用去買市面的翻版VCD，因為它的DVD第一卷已經推出了！雖然本作只收錄了TV版《櫻大戰》的第一話，但不用擔心，因此之後的第二至九卷每套都會收錄三話故事。



破線之MARIS

發售日：10月6日
發售商：ASMIC・ACE
價格：4700日圓
原作、腳本：野澤尚
監督：井坂聰
演員：黑木瞳、陣內孝則、山下徹大、白井晃等

本電影的原作和腳本是由第43回江戶川亂步賞的得主野澤尚所寫，大家可能對他不太認識，但對木村拓哉和中山美穗主演的電視劇《沈睡森林》應該有印象吧！其實負責《沈睡森林》腳本的也是這位野澤尚，他處理懸疑劇的功力可見一斑。故事講述負責電視新聞報導的編輯遠藤瑤子(黑木瞳)某天收到了一盒錄影帶，其內容是有關於郵政省貪污事件的，她於是著手製作有關這事件的特集，但在過程中她卻發現了事件真相意外的一面……



JOJO奇妙之冒險ADVENTURE 3～銀之戰車和力～

發售日：9月29日
發售商：A.P.P.P／BEAM ENTERTAINMENT
價格：6800日圓
原作：荒木飛呂彥
監督：二村秀樹
人物設計：羽山淳一
聲優：小杉十郎太、大塚周夫、小林清志、森功至

這已是《JOJO》OVA的第三彈。目標是要消滅吸血鬼DIO的祖斯達和承太郎一行人，在前往埃及的途中因為中了敵人替身使者的詭計而導致飛機失事。在海上漂流了一段時間後，他們遇到了一艘大型貨船，但奇怪的是船上竟然找不到一個船員！突然間，一名會使用替身「銀之戰車」的法國人普魯拿利夫出現並向祖斯達他們攻擊……！





GP劇場
The Sims Digiko
By LEI.
貓眼死光~
多謝惠顧
SIMS SHOP
看我秘密武器!死啦!
邊個打我?!!
啪!
啪
原來The Sims Gamer買了邪咒娃娃!!喵!
好彩我也買了神燈喵!
精靈~Gamer用邪咒娃娃欺負弱質纖纖的我喵
那我將它沒收吧!
貓眼死光~
今次沒有人幫你了!

Text by里繪



不知道各位喜歡用什麼紙來畫畫的呢？用圖畫紙？用其他有紙紋的紙？其實基本上各位喜歡用什麼紙也好，只要影響不到圖畫的本身，而小妹又認為適合的話，各位的話就會刊登出來。可是最近收到了一些用練習簿的紙來畫畫的投稿，雖然畫稿本身不錯，但由於紙上有很多線的關係，小妹唯有放棄刊登它的念頭，真可惜啊！



Lion

將兩位《SG 2》的角色繪畫成相對調並睡在床上的設計不錯，不論人物動作與陰影的處理都做得很好！但有點遺憾的是，床還未能做出應有的質感，令人看起上來似是睡地放於地上的布般，如果能將人物附近位置的接痕繪畫得柔軟一點，相信效果會更好。

良



優

宮澤花野

很可愛的小櫻哩！而且人物面相還很有原著的風格啊！不過可惜是將原畫Scan上電腦，令小妹不能好好看清楚上色方法。人物大部份的比例尚算正確，但要注意小櫻的手短了一點和棒的透視。



Cora

這幅畫是Scan上電腦後再Print出來的嗎？相信Cora要留意一下列印出來的質素了！整幅畫給小妹的感覺是——很亂，因為畫面上有很多花和白色碎點，令致焦點都放於它們處，藏馬則可憐的顯得較為失色了。

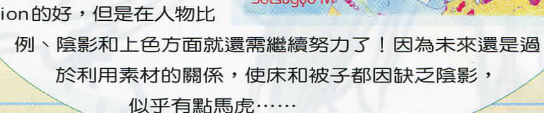
良

Leona

加插了個人風格的《Grandia II》人物，令艾莉娜變得成熟了不少哩！不過要注意她身體的比例好像出錯了，變得有點「健碩」。另外，由於兩人的位置相當靠近，所以令畫面有點混亂，不太美觀。

Lain

利用似是開叉了的畫筆來上色的效果似乎不太好哩！因為除了給人有「骯髒」的感覺外，物件的質感亦失去了，就例如紅衣女孩的頭髮有如假髮般。(^-^;;)另外，由於人物沒有上線，而線條的顏色亦較淺色的關係，所以人物未能突出，下次不妨用較深色的顏色上線吧！



神奈未來

與Lion一樣是繪畫兩人一同睡在床上的設計，在床的質感方面似乎比Lion的好，但是在人物比例、陰影和上色方面就還需繼續努力了！因為未來還是過於利用素材的關係，使床和被子都因缺乏陰影，似乎有點馬虎……

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。



主持人：時雨

時雨兄：

你好！小弟這次也想談談自己對DQ VII的看法。記得當初就因為DQ而買下PS機的，但遊戲未出，主機已壞了兩次，想來也覺得好笑。如今終於一償所願，可能自己的PS機該功成身退了。爆機後，思緒萬千，雖然DQ VII於我已沒了當年玩紅白機上DQ的那份驚喜了，雖然今集DQ仍很好玩，但小弟覺得ENIX似乎徘徊在一條死路裡，走不出來了，遂有下文。

DQ打敗了自己

很久很久以前，有位少年成為了勇者，為拯救世界踏上了向魔王挑戰的征途——這就是"DRAGON QUEST"，一個自紅白機以來便感動無數玩家，令千萬人為之追趕不休的的傳說。

但是自DQ VII發售以來，受到不少新一代玩家的批評，而喊得最響亮的，莫過予對遊戲畫面的批評，小弟認為，造成這種原因的有兩方面：第一是SQUARE，第二是DQ自己本身。

當遊戲主機進入次世代後，SQUARE就將遊戲電影化這一理念注入新生的FF。使得這一理念在PS上得到充分發展，當時FF 7給世人難以言喻的震撼。亦因此，SQUARE輕易地奠定了次世RPG的基本準則(就如當年DQ在紅白機時代所做的一樣)。因而，玩家們對在PS主機上所推出的RPG，都不自覺地拿這個標準去衡量，所得的結果難免會有偏頗。而恰恰DQ VII就是一個不能用此標準去衡量的遊戲。

其實直至超任末期，DQ與FF相比仍是DQ稍佔優勢。前者是因為DQ是ENIX早在紅白機時代就締造的勇者準則，而這一準則幾乎已達永恒完美的境界了，ENIX不輕易將之改變，應該指出的是，不敢改變而非不想改變，"STAR OCEAN 2" "VALKYRLE PROFILE"無不體現ENIX豐富的想像力和創造力，ENIX也在努力尋求突破。但DQ不同，ENIX不敢輕易改變DQ是因為它太出名，"國民RPG"的稱號；DQ的發售日必定要在假日以防止學生逃課排隊購買，玩家這種瘋狂的態度令DQ的包袱越來越重。ENIX憑借DQ開創了一個時代，但與此同時也困於那個時代。ENIX在PS全盛期的保守作風，或者是因為DQ所致。

時代不斷向前發展，玩家的口味也不斷改變，但ENIX似乎一直要將紅白機時代的準則繼承下去，那麼假如有一天，DQ成為RPG永遠的經典，不要覺得奇怪，因為是DQ打敗了自己。

在收筆前，小弟忽想起很久前上網時，網友寫了一句"天下英雄誰敵手，任、世。家機還是索尼牛"的字句給我。小弟覺得很有意思，於是補充了前面部份，而且把另一首世嘉的詞也一同送給時雨兄呢，請勿見笑。

南鄉子・索尼

何處覓遊戲？滿眼風光盡索尼。Game壇爭霸多少事？悠悠，忽忽又已幾春秋。如今玩家愁，主機相爭戰未休。天下英雄誰敵人？任、世。家機還是索尼牛！

江成子・世嘉

十年輝煌任天堂，惜世嘉，影中藏。土星傲世，依舊歷滄桑。只恨索尼不逢時，隼雄天，飄雪霜。

夜來忽夢入交郎，捧DC，黯神傷。芭月刺蝟，有淚腹中藏。待到來年E3處，蚊香夢，始沁芳。

祝

工作順利

ROCK

ROCK：

很多謝您的來信。《DQ VII》這遊戲在這一個月來的確成為了不少RPG玩家的話題，當中最多人爭論的，是在「《DQ VII》是否一套好遊戲？」這點身上。ROCK君認為《DQ VII》本身是套不俗的遊戲，但由於近年SQUARE在製作RPG遊戲時極之著重畫面，因此大家在看慣了SQUARE的遊戲後，便會對《DQ VII》差劣的畫面質素不滿，繼而令遊戲的整體評價下降。

筆者也覺得《DQ VII》絕非一套差劣的遊戲，不過除了畫面之外，ENIX的確犯了幾個不應該犯的錯誤。首先《DQ VII》的操作性實在是和現代的RPG遊戲脫節。為什麼玩者在想買十個藥草時也要逐件逐件購買？為什麼在地圖上沒有提供DASH的功能？為什麼轉視點時會有限制……等等問題，都顯示了ENIX並不清楚現代玩者的需求。

其次，《DQ VII》故事太過冗長。說實在用100個小時來完成一套RPG遊戲是相當痛苦的，《FF》系列頂多也是50個小時左右吧！即使《DQ VII》有著無敵的故事，但年輕的玩者面對《DQ VII》內不斷重覆的工作和事件(由於有現實和過去兩個世界，導致許多時候同樣的事件要做兩次)，難免覺得沉悶。還有本來是極有趣的轉職系統，也要等到遊戲時間約二十小時左右才可以進行……堀井在設計《DQ VII》的故事時，可能已忘記了「短小精悍」有時是美德來的，「重厚長大」的遊戲對現代人只會是一個負擔。

雖然香港的玩家對《DQ VII》的評價是一面倒地壞。但在日本，玩家對《DQ VII》的評價卻不太差，而且有不少人更稱它做家用遊戲機的傑作！為什麼會出現這種差異呢？

筆者覺得當中的原因，是日本人對《DQ》本身有一種情意結。《DQ》當年偉大之處，是它將外國的RPG適當地加入日本文化的要素，例如故事以「父子情」這個日本人極為重視的價值觀來做主線；遊戲內的咒文名「メラ」、「バギ」、「ホイミ」等雖然好像沒有任麼意義，但其實日本人是可以從它們的發音中想像到咒文的意思的(這些在日文中叫做「擬聲語」)，因此特別覺得親切；甚至連《DQ I》的「復活之咒文」(即SAVE用的PASSWORD)，也是以「五七五」的日本俳句方式排列。這些特點，都使到日本人對《DQ》有一份主觀的感情，因此他們對《DQ VII》的缺點也就可以忍受了。至於香港人，由於對《DQ》並沒有什麼感情可言，自然就不會給予它任何特別的看待了。而其惡劣的評價，也只是我們客觀地分析後的結果。

ROCK君的詞非常有意思，很能夠反映出當今遊戲界的勢力分佈圖。不過在未來的一兩年，SONY的霸主地位很可能會受到MICROSOFT的挑戰，大家拭目以待吧！

祝身體健康！

時雨

投稿表格

姓名：.. 性別：............

身份證號碼：.. (   )

地址：..

....

電話：..

(可使用影印本)

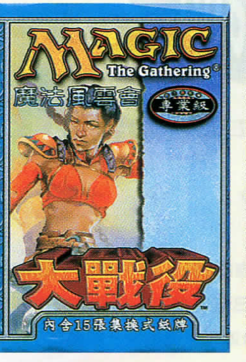
投稿須知：



◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

MtG最新EXPANSION《大戰役》介紹

INVASION





非瑞克西亞的大軍已經開始大舉侵入多明納里！在《MAGIC The Gathering》的最新EXPANSION《大戰役》中，玩者必須善用各種多色和擁有「增幅」能力的魔法，才能在這個混亂的時代中繼續存活下來！

金色（多色）咭復活！



相信不少老玩家都會很懷念那些金光閃閃的多色魔法咭，自從《暴風雨》離開了標準賽後，大家都已有一段時間沒有見過這些金咭了。其實WIZARDS早在《大戰役》推出前，已提示過他們想改變現時《MAGIC》以單色DECK為主的路線，因此多色咭是勢在必行的。

在《大戰役》內的金色咭，大部份都比同類的單色咭來得強力。例如「撒姆尼箭手」的費用是1WU，和「放蕩魔法師」的1UU幾乎相同，但她就比後者多了一個防止傷害的異能。又例如各色的傳奇龍（6/6、飛行另加一個擊中對手時產生的異能），牠們雖然需要三種不同顏色的魔力，但整體的魔法費用卻只是6點，比起單色的生物要便宜得多！


◆黑龍王克羅希司！


◆傳奇人物——領航員哈娜

多色的土地和魔力來源


◆新式DUALLAND只是UNCOMMON！要儲齊一套20張不難


◆這些三點MANA的魔力神器除加速外，也能令多色DECK運作起來更安定

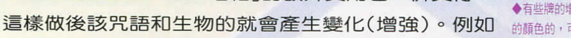
可能有玩者會說：「多色牌在使用時要兩種顏色以上的魔力，比起單色實在不夠穩健。」，但筆者可以告訴大家以往多色的問題，在《大戰役》中已經大有改善。首先，《大戰役》帶來了一套新的友好雙色地（即紅／黑、白／綠等），比起基本地，它們的缺點只是進場時要橫置，對許多DECK來說這根本是微不足道！另外，《大戰役》亦提供了一些可以產生出友好色魔力的神器，它們只需三點魔力就能使用，而且出場時不用橫置！有了這些新的魔力來源，「中地降」（即魔力顏色和手中的咭不配合）的機會自然少了許多。

新異能「增幅」是什麼?




◆有些牌的增幅費用是會有異於牌本身的顏色的，可以視之為金咭的變種

「增幅」是《大戰役》新增的異能。玩者在使用擁有「增幅」異能的咒語和生物時，可以選擇將「增幅」的額外費用也一併支付。這樣做後該咒語和生物的就會產生變化（增強）。例如《爆發性成長》在平時使用時（支付G）可以將任一生物+2/+2，但當玩者連它的增幅費用也一併支付（5G）時，該生物就不會是+2/+2，而是+5/+5！



MAGIC的新概念「連體牌」

之前筆者在本欄中亦曾經提過在《大戰役》中會出現一些好像是兩張細咭連在一起的牌，現在這個傳言已經證明是事實了！這些「連體牌」的左半邊和右半邊都擁有自己的名字、魔力費用、種類和文字敘述。玩者在使用這牌時，要先決定使用左邊還是右邊，當它進入了堆疊後，玩者應視它為一張獨立的牌計算，沒有使用到的半邊就好像完全不存在一樣。但當這張「連體牌」是在堆疊以外的地方，例如手牌、墳墓場和牌庫中時，它就會同時擁有左右兩邊的屬性。

由於版位有限，今期《大戰役》的介紹就暫時到此為止。在下期筆者會為大家詳細分析《大戰役》的新戰術和介紹各色中性能最強勁的牌，敬請期待！

玩咭好去處

TOYLAND CASTLE

地址：鑽石山荷李活廣場二樓293舖





不論你是從未接觸過TCG的初學者，又或者是想找尋新對手的TCG老玩家，筆者相信TOYLAND CASTLE都會非常之適合你。這裡的最大特色，是店方會定期舉辦各式TCG的講座，這包括了《MAGIC》、《POKEMON》、《遊戲王》和《召喚王MOZ》等等，當中尤其以《POKEMON》和《召喚王》最受歡迎。據TOYLAND CASTLE的職員表示，香港絕大部份《POKEMON》和《召喚王》的玩者都是在這裡「出身」的！除初心者講座外，TOYLAND CASTLE幾乎每天都會舉辦正式的TCG比賽，例如《MAGIC》的「FRIDAY NIGHT」和「ARENA」，「MOZ積分賽」等，絕對是高手認真對決的好地方！


◆各式TCG任君選擇



◆在「FRIDAY NIGHT MAGIC」中勝出，你會有機會得到特製的第六版閃卡

◆除了TCG外，店內還有售各式TABLE RPG如《D&D》等

text by

空想遊戲百科 Dragon Quest的生招牌——史萊姆

上次為大家介紹了龍這種幻之生物，說起龍就不期然想起了剛推出不久的《DQ VII》，而說到《DQ》，除了龍這種「主題生物」(笑)之外，另一個不少朋友會記起的，相信就是那既可愛又可惡的小傢伙，史萊姆(slime)了。

雖然史萊姆只是小小的一頭怪物，但卻是《DQ》裡面的一個大家族！究竟史萊姆的由來為何，在《DQ》中又是如何的大家族呢？讓筆者於這個小空間為大家介紹。

史萊姆是?

看到《DQ》裡面那頭像馬蹄(食用的…)的史萊姆，相信沒有人會想到它實際上是什麼樣子的吧？不過有在其他RPG中遇上過它的話，大概都會知道是什麼一回事……沒錯，史萊姆是一種黏液狀的生物(slime一字解作淤泥或者動物的黏液)，雖然沒有正式記載過它的來源，但從它的黏液狀外貌，大可推斷為以下幾種：

1.大型化了的亞米巴原蟲(笑)，諸如亞米巴這種單細胞生物，若花點想像把它放大到肉眼所見的大小，相信都想到會是怎個模樣吧(爆)。



2.沒有觸手的水母……不用說都想到是什麼樣子了。

3.蝸牛一類甲殼動物所留下的黏液。本來那些黏液是沒有生命的，不過受到魔法力量(日月精華？)的影響得到了生命。

說實的以上三個都有其可能性(知道的朋友不妨來信說說啊！)，因為史萊姆本身是如上文所說，是得到魔法力量而成為怪物的。



◆史萊姆憑這個馬蹄身形成了《DQ》的另一個標誌

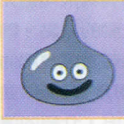
《DQ》中史萊姆

其實以遊戲來說，史萊姆繁衍得最盛的非《DQ》莫屬，因為單是《DQ》系列中出現的史萊姆類怪物，已多達15種以上。而最有趣的是，所有史萊姆類怪物都是由史萊姆本身，根據身處於不同環境而演化出來的。

史萊姆(スライム)——一切的基本，最簡單的史萊姆(笑)。



史萊姆卑斯(スライムベス)——最初的變種，只是顏色變了做紅色，實際分別不大。



金屬史萊姆(メタルスライム)——居於火山或地底深處，因爆彈岩的幫助而擁有鋼鐵的身體，光滑的表面令它獲得很快的速度。

泡泡史萊姆(バブルスライム)——居於毒沼，身體因為毒素而破裂成這個樣子。

流動金屬(はぐれメタル)——實際的演化不明，傳說是金屬史萊姆因為熱漲冷縮的關係破裂而成。

史萊姆螺(スライムつむり)——居於海洋，為了保護柔軟的身體而像寄居蟹般躲進海螺中。

史萊姆騎士(スライムナイト)——小人族把史萊姆訓練成坐騎……

金屬騎士(メタルライダー)——跟史萊姆騎士一樣，不過怎樣坐上光滑的身體不會跌下來倒是個謎(笑)。

荷伊米史萊姆(ホイミスライム)——原為魔法師的寵物或助手，因長期浸於魔法液體而長出了觸手。

比荷瑪史萊姆(ベホマスライム)——有些出身與荷伊米史萊姆一樣，亦有說是荷伊米史萊姆為學會比荷瑪而變成這個樣子。

史萊姆Lv8(スライムLv8)——如其名是等級較高的史萊姆，八隻一起的話會合體……

史萊姆王(キングスライム)——可說是史萊姆族長(笑)，身體如小孩般大，力量也比一般史萊姆大得多。

史萊姆比荷瑪順(スライムベホマズン)——外表與史萊姆王相像，據說「原料」是比荷瑪史萊姆。

金屬王(メタルキング)——擁有堅硬身體的史萊姆王，在《DQ VI》以前是最強的史萊姆。

龍史萊姆(ドラゴンスライム)——史萊姆與龍族的混種，唯一會飛行的史萊姆。

斑點史萊姆(ぶちスライム)——居於森林中的史萊姆，為免被其他動物襲擊而出現了保護色(笑)。

黃金史萊姆(ゴールドスライム)——得到魔法力量而擁有黃金色的身軀，是史萊姆族中的一級強者。

白金史萊姆(プラチナスライム)——傳說中比黃金史萊姆更強大，但沒有實際被發現的記錄……

◆說實在斑點史萊姆的外表是最惹人發笑的一個。

史萊姆的能力

看到史萊姆的樣子，心想它其實沒什麼能力吧(笑)，不過事實並非如此。一般的史萊姆懂得噴火球，也會懂得魔法，而小人族除了作坐騎外也會用作拉車。另外有一些與人接觸較多的與學懂講人的語言，斑點則會如猛獸一般會咬人，泡泡史萊姆會放毒，荷伊米史萊姆等會使用回復系的魔法，黃金及白金更會使出《DQ》最強的魔法(マダンテ)！最有趣的可算是史萊姆怎樣攻擊，就是彈向目標，以其柔軟的身體壓住(有說是以其尖出的頂部插著)對方的口鼻令其窒息。GP









GP樂園

TEXT・小悠

SD υ GUNDAM 系列魅力爆發！

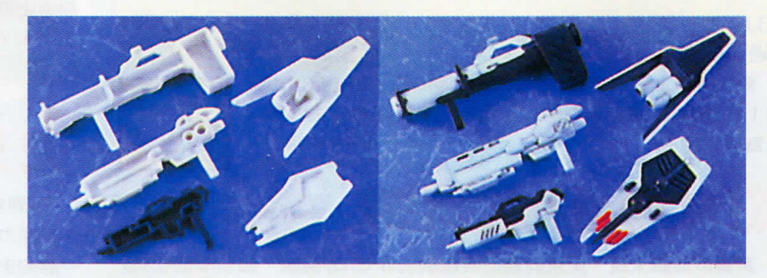


一說起SD化後的υGUNDAM，大家也是不約而同的說一句「被BANDAI騙掉了！」。因為這個υGUNDAM於G GEN-ZERO系列推出時，不論在造型各組件上也和以前的BB戰士系列沒有什麼大的分別，只是將四肢與胴體的接合位置，由膠製的接位變成純軟膠製的配件，還有將它背上的飛翔砲改成為可以弄出來並變形為射擊形態。其他的武器裝備真的和之前的一模一樣，FANS們可謂大失所望。不過在不久的現在，於G GEN-F的遊戲軟件推出後，BANDAI便以全新造型製作新一系列的SD MODEL。這個G GEN-F版的υGUNDAM（HWS）便是真真正正FANS期待的了。今次的Toy Raider除了會介紹這個υGUNDAM（HWS）外，也會為大家說說由河川秀也製作的Hi-υGUNDAM。

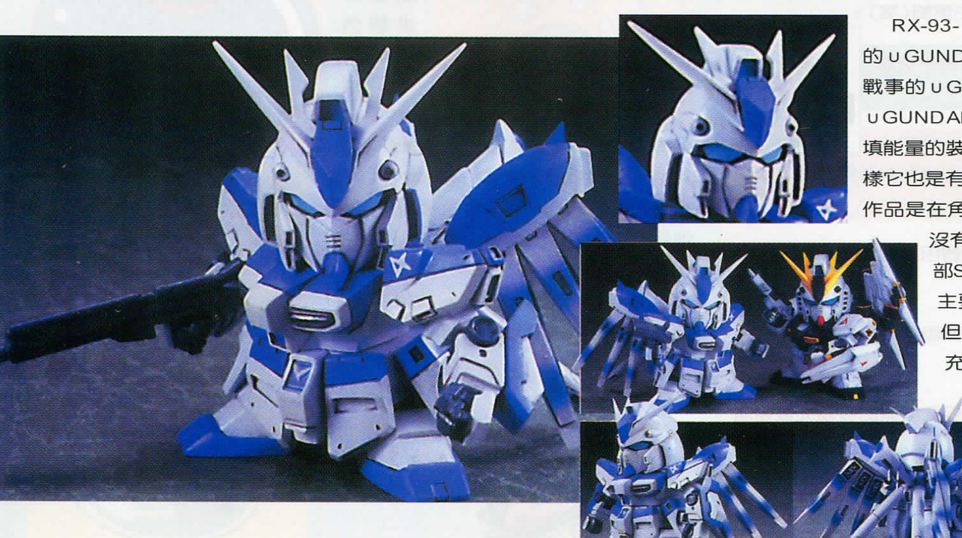
SD υ GUNDAM大進化

U. C.0093年，為了對抗由馬沙・亞斯洛布率領的新自護軍，地球聯邦軍第13獨立部隊「隆巴納隊」的MS部隊隊長，阿寶・尼爾自行以RX-78系列的高達為基礎，與亞拿哈姆機械會社設計出第一部裝備有飛翔砲的高達，它便是υGUNDAM。採用了PSYCOMU的素材使機體能隨駕駛者的意思而作出反應，追隨性極高的MS來。加上能長期分離本體戰鬥的飛翔砲，它們還可以變化作為I-FIELD，有攻守兼備的優秀性能。今次的作品是全新的造型來，突出了手臂部份的關節和腰部可扭動的部份，頭部的素材使用了0.3mm厚膠質塑造出來的，火神砲和眼鏡都表現出質感。整體上個子比起BB戰士版的為高，結構和馬沙專用高達十分相似，完成度很高呢。賣點有飛翔砲和新關節部份之外，還有左前腕的細緻程度大大提升，配備有劇中可著脫的雷射劍，還可以裝置盾牌，手腕握位部份也造成能轉動。至於其他的配件方面，υGUNDAM專用的火箭砲由可發射彈丸的彈簧型，變成了空心膠組合而成的武器，雷射槍也一樣。由於是HWS型的關係，當然那特製的大型雷射槍、噴射盾牌和FULL ARMOR是不可劃缺的。若果是喜歡υGUNDAM的朋友這個υGUNDAM HWS型絕對是不容錯過了。

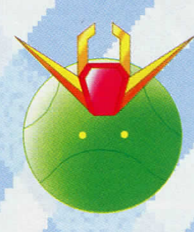




幻之機體，RX系列的最高傑作



RX-93-υ2 Hi-υGUNDAM是以最高完成度為目標開發的υGUNDAM發展機體。相比起於馬沙之反擊時趕緊投入戰事的υGUNDAM，有充份的調整和改良，結果製作出比υGUNDAM的性能更加卓越的MS。背後配備有為飛翔砲充填能量的裝置，克服了飛翔砲不能作長時間稼動的缺點。同樣它也是有I-FIELD功能的MS，這麼高級的機體實際登場的作品是在角川書店《馬沙之反擊》的小說版。可是這部MS並沒有真的被BANDAI SD化於模型上推出，介紹的這部SD版Hi-υGUNDAM是由河川秀也先生製作的，主要是利用剛才的υGUNDAM HWS型改造而成，但當然他是下過不少功夫的呢！例如背部的飛翔砲充填能量裝置和雷射槍也是自行倒模造的，加上改造過的頭部和細緻的噴油，欣賞價值不少。比例也掌握得十分之好，和υGUNDAM合照之下並沒有不自然的地方。FANS們現在只可以望梅止渴了……BANDAI至現在也未落實推出Hi-υGUNDAM呢，各位請耐心等待（笑）。



MS最愛的東西（第七回）

前陣子、在家中收拾房間時，才發覺原來自已有不少東西未曾「開封」（其實應該一早就發覺），當中不單是遊戲，連玩具、模型、CD碟…還有書籍…，由於筆者主張「高空發展」的關係，在不經不覺之間，有不少模型和玩具都被壓偏（淚），筆者最愛的聖鬥士玩具亦被央及（只是個盒變形）…現只餘下兩盒仍然健全。除了聖鬥士玩具被壓偏外，連一些未開過的模型都被壓得變形…就像約於半年前買下的CYPER模型，已偏得不像樣，幸好內裡的組件沒有事。

◆幸存的聖鬥士玩具

在聖鬥士中，筆者最喜歡的角色是冰河，主要原因是他擁有獨特的性格，身為日本與俄羅斯混血兒的他，帶著特別的味道，所以筆者十分喜歡他，因為夠「特別」。當然筆者也擁有他的玩具，可是因為年幼的弟弟要拿來玩，結果，現在只餘下殘破不堪的聖衣…

記得第一次接觸聖鬥士時，是從小學同學借的漫畫中得知，是甚麼出版社的漫畫已沒有印象，不過可以肯定的是，無記還未播聖鬥士的動畫。看過漫畫後筆者十分喜歡它，不久玩具開始流入香港，小時候的筆者就和年幼的弟弟拼命儲蓄，之後到家附近的文具店把這些玩具買下（當時的文具店是有玩具買），記得那時只不過50-60元一盒，當中亦有「老翻」的聖鬥士玩具，可是因當年亦很年幼，身上沒有這麼多錢，只是買了兩至三盒，但已十分滿足。當然現在的筆者就十分貪心，時常都想儲齊一套星鬥士玩具。

記得一次於八百伴逛時，看到一件奧丁聖衣陳列在玩具部內，當時筆者雙眼已發亮，完全看不到在聖衣上寫著「非賣品」的字眼，結果第一時間走到收銀處問價，最後結果相信大家都知，直到現在，雖然在一些專明賣舊玩具的地方可以找到這件聖衣，可是其價格就……從這時開始已有點放棄儲齊一套星鬥士玩具的念頭。

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com）



時雨之VIRTUA世界

《VOOT》對戰TIPS（四）

今期筆者想討論一下《VOOT》中機體之間的相性問題。

眾所周知在任何對戰格鬥遊戲中，想做到各個角色完全平衡是沒有可能的。有玩開《拳王》系列的玩者相信對此會感受至深，因為每一集都有一大堆角色實力遠不如八神、草薙、CLARK、金家藩、TERRY等強角。而在《VOOT》中也有同樣的情況，以下筆者會為大家介紹一些比較有名的不平衡對決。

1. TEMJIN／APHARMD C對BAL-BADOS

BAL雖然算是輕量級，但其回避能力和被彈判定都屬於重量級，面對擁有最強前DASH攻擊的TEMJIN實在是難以應付，而且TEMIJIN的炸彈也可以將BAL的機雷完全封殺。APHARMD C的飛刀是《VOOT》中最強的對空武器，BAL由於要經常跳上半空放ERL，因此便成為了這飛刀的最佳目標。APHARMD C的前DASH RW和TEMJIN一樣也是專殺BAL的。

2. DORDRAY對APHARMD B

如果DORDRAY認真起上來，它只要擊中APHARMD B一次，就可以「入車房」到尾等TIME OVER。APHARMD的攻擊面對DORDRAY的超強V.ARMOR根本打不入肉，在落後的情況下唯一的希望是近接攻擊，但高手DORDRAY又會不會給機會你埋身？

3. GRYS-VOK對ANGELAN

蹲下LT飛彈對經常飛行的ANGELAN來說是最大的威脅，它們好像有眼一樣死追著她不放，而且還一中即跌。相反ANGELAN的反擊全都可以被GRYS-VOK的NAPALM相殺……

4. FEI-YEN對RAIDEN

在5.4年代，堪稱為最弱機體的FEI-YEN唯一可以打成「五五波」的就是RAIDEN，因為無限HAND BEAM和NO-LOCK HAND BEAM是RAIDEN的天敵。到了5.66，FEI-YEN的前DASH RW加強了打DOWN能力，對RAIDEN來說就更是雪上加霜了。

5. BAL-BADOS對ANGELAN

兩台都是遠距離型機體，但BAL的彈數遠比ANGELAN多，而且其武裝又完全無視V.ARMOR，對防禦力低的ANGELAN來說是極大的威脅。

6. SPECINEFF對BAL和ANGELAN以外所有機體

鐮刀的判定加強，加上幾乎必中的「大波」（蹲下RTLW）和「細波」（蹲下LW），還有驚人的移動速度，令SPECINEFF成為了5.66的霸主。除了BAL和ANGELAN之外，面對一台經常保持500米以外的SEPCINEFF對所有機師以說都是最頭痛的事。

（下期續）



SAKURA KI的足球場

令人失望的奧運足球

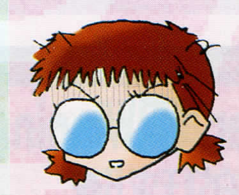
當各位看到在下這一篇稿的時候，相信奧運已經曲終人散。回看過去的奧運足球，雖然是爭奪世界第一的寶座，但水準一直未能與世界盃等足球大賽看齊，不過喜歡看足球的朋友又怎能錯過。首先不提男子足球項目，其實女子足球的看頭也很高，因為自己的國家「中國」是奪標的大熱門，可與美國和挪威爭一日之長短。在上一屆的亞特蘭大奧運會中，由於中國在準決賽勝出後，立即便要進行決賽。於是在體力不繼的情況下，在十二碼分勝負中敗給東道主美國隊。到了今屆的悉尼奧運，被譽為大熱門的中國和美國，竟然被編在死亡之組F組，而且還有一隊黑馬挪威在該組之中。中國隊雖然勝尼日利亞並且迫和美國，可是在對挪威一仗中敗北，無緣出線爭奪冠軍。至於說到中國隊的敗因，首先體型上輸了很多，頂頭鎚和爭身位時給比下去。再加上轉身的速度也不及敵隊，做成經常可以被敵人兩翼傳中頂入。中國隊的技術和腳法在女子足球中是很高明的，可是在對挪威一戰中未能好好利用。中國隊的領隊好像一心求和出線一樣，踢一些穩守突擊的足球，因此挪威隊便佔盡整場的優勢。



◆中國敗給挪威

至於男子組方面，巴西隊令在下十分之失望。在出線的過程中並非一路順風，而且每場比賽明顯表現得攻擊力不足，防守也鬆懈。遇上實力較高的對手時，也只可以憑一些罰球取分。不過日本隊的表現卻令人滿意，只可惜和美國隊進行淘汰賽時，十二碼分勝負中國寶中田英壽射中柱不入。其實男子足球只可以派U-23（即23歲以下國腳）比賽資格實在太過可惜，難怪法國的昔日球星柏天尼向國際足協提議改例，希望可以改善奧運足球水準不足的問題。

PS：如果對在下的言論有什麼問題，歡迎E-MAIL到billycyk@gameplayers.com給在下。



小璘的快適空間

佩服的聲優 Top 10

上次為各位介紹過小璘最喜歡的10位聲優，當然這些聲優全都是因為個人私心而喜歡的；但這次所介紹的10位聲優，則是小璘認為近年最為佩服的聲優。雖然當中有些聲優是小璘並不喜歡（有些更沒有太大好感），但他們的實力真的是令人佩服的！

No. 1林原惠：能夠維持聲優界第一位接近十年，地位仍然不變；最近她又決定離開事務所，相信她未來還有更多發展。

No. 2子安武人：由自己編寫故事從而推出漫畫、廣播劇、甚至動畫，現在他更不斷以新型象示人。他作出了多方面嘗試，難怪越來越受歡迎了。

No. 3緒方惠美：雖然她最近已不是有太大的出現率，可是她那「驚人」的聲線真的很利害啊！

No. 4高山南：本身在聲優界已經很有名的她，現在與永野椎名組成的樂隊《Two-Mix》亦都大受歡迎，可見她的實力非凡。

No. 5椎名碧流：以聲優來說，她能夠到日本武道館開演唱會，真的是「前無古人」。但遺憾的是她現在已放主力在唱歌上。

No. 6關智一：除了於聲優的工作表現得十分出色，能夠配演不同性格的角色時都有不同的聲音外，他亦努力於演舞台劇上。同樣是一個多才多藝的聲優。

No. 7山寺宏一：可說是聲優界的長青樹，可能是與他擁有廣泛的聲線有關吧！他到最近都有配演主角的角色，還不時於電視上擔任司儀哩！

No. 8野澤雅子：記得在《龍珠》時代，她能配演三個性格非常相似的父子——悟空、悟飯和悟天，真的了不起啊！

No. 9 & 10井上喜久子 & 丹下櫻：一個是專配姐姐、一個是專配小妹妹，而井上喜久子更因此而成為了聲優界的「姐姐」！被聽眾認定的事實，全都是她們努力的成果吧！

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

BY 情報局長助手小璘

我們身為秘密「技工」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為一

秘密技攻


騎士
港幣500元


重裝兵
港幣300元


步兵
港幣200元


援助隊
港幣1 00元


老弱殘兵
回家耕田罷！



World Soccer實況Winning Eleven 2000
明星雲集的球隊

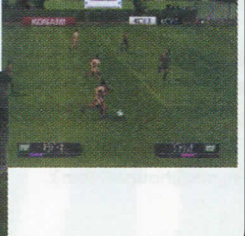
機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》



有玩過《WE》的朋友，都知道此系列最喜歡「收藏」一些隱藏隊伍，讓玩者在使用正常國家隊伍來作賽的同時，亦可使用那些隱藏隊伍，看看利用精英雲集的球隊與國家球隊作賽，哪隊會利害一點。現在就刊登隱藏各球隊的出現條件，大家就可以於各模式中使用了。

隱藏球隊	出現條件
All Star Team	於International Cup中取得勝利
Classic Team	於Olympic Mode中取得勝利
Master League Team	於Master League(Division 1)中取得勝利







World Soccer實況Winning Eleven 2000
明星雲集的球隊

機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

剛為大家介紹完《WE》有隱藏球隊，現在又有另一隻足球遊戲有隱藏球隊的秘技了！這隻由Namco推出的《LIBEROGRANDE 2》，玩者只要於「Liberogrande Cup」、「International Cup」、「World League」中取得優勝，更要取得MVP的殊榮，令於Option中收藏獎杯的「Trophy Room」放得滿滿的。這樣，便能於「Exhibition Mode」中使用Legend Team，這隊伍中的隊員全是著名球員，相信要將他們集合成為一隊都只有在遊戲中才可。



CONGRATULATIONS!
LIBEROGRANDE CUP WINNER



幪面超人V3
Raiderman編和最強武器

機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

經典特撮片《幪面超人V3》的動作遊戲，當中有很多劇中片段和圖片，相信各位《幪面超人》Fans一定沒有錯過吧！原來此作是有隱藏模式和隱藏道具的，各位就可以在進行遊戲時玩得更加開心了。出現隱藏模式的條件是只要完成Story Mode的「幪面超人V3編」，便會出現「Raiderman編」。而再將「Raiderman編」完成後，玩者就能夠取得隱藏道具「Drill Arm」和「Swing Arm」，這兩件道具都十分強勁，若玩者使用它的話相信一定必勝的了。





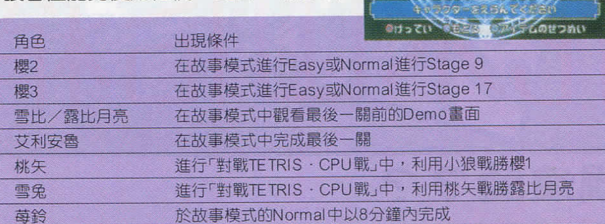


TETRIS with CARDCAPTOR SAKURA Eternal Heart

出現隱藏角色

機種： PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

每位角色都能力多多的《TETRIS with CARDCAPTOR SAKURA Eternal Heart》，各位在玩對戰的時候，是否覺得對手們都十分強勁，很想使用當中的隱藏角色，如雪比、艾利安魯呢？現在就公開他們的出現條件，讓各位能夠使用他們。另外，除了以下條件外，若玩者於觀看遊戲圖片或聽取音效的模式內，同時按著L1、R1再按○鍵來進入「High Score Gallery（ハイスコアギャラリ）」，玩者便會進入一個輸入名字的畫面，只要從中輸入「さくらのともだち」便能在對戰中選擇小狼的表妹「李苺鈴」。



角色	出現條件
櫻2	在故事模式進行Easy或Normal進行Stage 9
櫻3	在故事模式進行Easy或Normal進行Stage 17
雪比／露比月亮	在故事模式中觀看最後一關前的Demo畫面
艾利安魯	在故事模式中完成最後一關
桃矢	進行「對戰TETRIS · CPU戰」中，利用小狼戰勝櫻1
雪兔	進行「對戰TETRIS · CPU戰」中，利用桃矢戰勝露比月亮
苺鈴	於故事模式的Normal中以8分鐘內完成

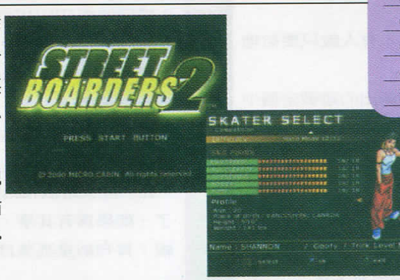


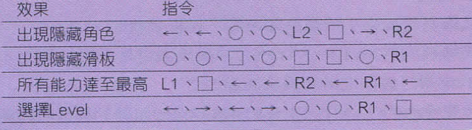
Street Boarders 2

快樂地玩滑板吧！

機種： PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

玩滑板玩得好，少一點技巧都不行，單是創作自己的獨有風格、做出高難度動作，要取得高分有時都十分困難。而且此作中還有一些隱藏要素，例如隱藏角色和隱藏滑板，真的會增加不少遊戲樂趣。假如各位想取得這些隱藏要素的話，只要在標題畫面內順序輸入以下指令，便能出現特定效果。另外，若利用所有角色來完成所有Level，便可以獲得遊戲的最終Ending，各位滑板高手一定要努力呀！





效果	指令
出現隱藏角色	←、←、○、○、L2、□、→、R2
出現隱藏滑板	○、○、□、○、□、□、○、R1
所有能力達至最高	L1、□、←、←、R2、←、R1、←
選擇Level	←、→、←、→、○、○、R1、□





Love Hina Pocket

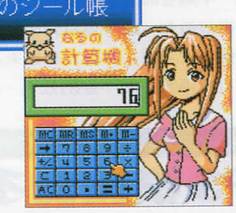
不用怕沒有進入門口了！

機種： Game Boy
提供者：《遊戲組情報組》

這套以動畫剛剛完結，但漫畫仍繼續進行的人氣作品《Love Hina》，此作的女孩子們都於各機種上出現，各位有沒有與她們好好成為朋友呢？其中於Game Boy上推出的《Love Hina Pocket》，有玩過的朋友都知道在雛田莊內有很多隱藏秘道和門口，要進入那裡是需要取得鎖匙才可的啦！不過要取得所有鎖匙並非易事，有很多時都需要靠運氣，不過現在不需要各位的運氣了！因為只要於暫定時所顯示的Menu中，順序輸入「←←←←→→→→」，當聽到有音效聲後，便能取得所有鎖匙，到時各位就可隨心所欲地到各個房間了！不過要注意若將再次開啟遊戲時，玩者將需要再次輸入指令才可再次取得鎖匙的。

另外，此作還有很多有趣的Mini Game和小附件，如計數機、計時器等，讓各位玩得樂而忘返，但要它們全數出現，卻需要特定條件才可。不過現在，只需輸入指令便可取得全部Mini Game和小附件，各位就能不用等符完成特定條件都能使用它們了！輸入指令的地方是在遊戲顯示出廠商標誌「MMV」時，在此時順序按下「↑↑↑↑↓↓↓↓」便可。







Magical Chase

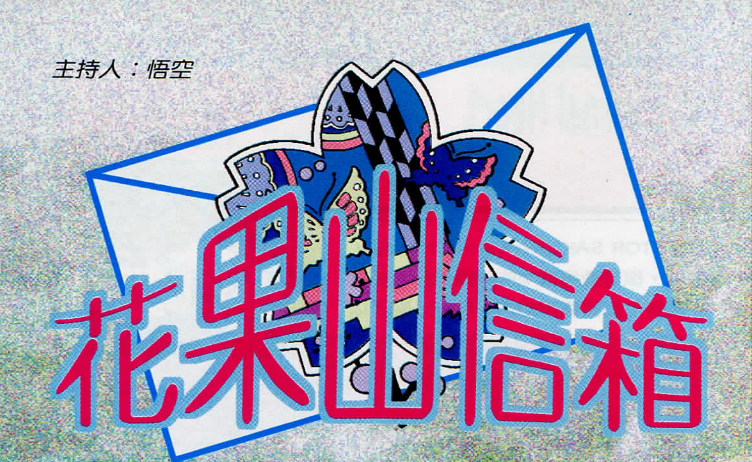
想由哪一關開始呢？

機種： Game Boy
提供者：《遊戲組情報組》

玩法有趣的《Magical Chase》，雖然遊戲不是太難玩，可是各位還是想快點進入最後一關，看看難度有多高吧！現在就有一個選關的秘技，讓大家可以任意進入其中一關，只要於標題畫面上順序輸入「↑、↓、↑、↓、B、B、B、B、←、→、←、→、A」。當聽到音效聲後，「BONUS（ボーナス）」這選項便會出現於選擇模式畫面中，玩者若進入那裡的話，便可選擇自己喜歡進行的關數了。



主持人：悟空



近日很多讀者除了以信件向筆者查詢問題，亦有很多是以E-MAIL方式詢問，但E-MAIL的讀者筆者向各位說聲對不起，雖然有很多電郵，但筆者實在太忙，所以在覆信速度方面會較慢，筆者在此向各位作一個承諾，從今開始每當有時間便會全力答信，望各位見諒。

親愛的？？

親愛的悟空：

很久沒見了，你好嗎？

以前的福田兄在哪裡？

1.任天堂的新主機以(已)決定發售，那64DD也應該終止所有計劃吧，那麼你們還會有64DD的遊戲時間表刊登？

2.請問GAME CUBE和GBA在哪時正式發售和什麼價錢，因為到時我想立即去搶貨。

3.我最喜愛寵物小精靈是獨角馬，你喜愛哪頭。

4.街機裡的POWER STONE 2最後頭目是怎麼打倒的，有人說只要拾地上的東西打他但是時間很快便用完了。

5.我覺得你們GAME PLAYERS的兄弟姐妹們應把現時新出的遊戲定個中文名，就像台灣一樣，以前的遊戲書也是這樣嘛，可給人們較易接受較會(？)投入，不好嗎？

方可兒

覆方可兒：

筆者認識你的嗎？是舊朋友嗎？福田已離開本公司到其他地方工作。

1.任天堂雖然已決定新主機GAME CUBE的計劃，但64DD始終只推出了一段很短的時間，若突然間終於其所有項目便會這成很大的損失，而且64DD將來有可能與GAME CUBE出現互動關係，所以筆者估計此機器應不會這樣快便被任天堂擱置。

2.GAME CUBE的發售日暫定於2001年的7月，而GBA則是2001年的3月21日。價格方面暫時未清楚兩者的售價。

3.筆者一向也沒留意寵物小精靈，若要問喜愛的話便是比卡超。

4.筆早沒有在玩過此作的街機版，對不起。

5.自定中文名稱相信現在已行不通，因為在遊戲雜誌早期競爭不是太激烈，只有兩三本，所以當一本遊戲雜誌定下遊戲的中文名字後同行的雜誌也會照跟，不過有時候有些中文名稱是參照台灣雜誌的，而現在遊戲機雜誌競爭已變得很激烈，閣下也看到市面上有多少本同類型雜誌，就算我們肯替遊戲定一個中文名稱，其他友刊也未必會以我們定下的名字去稱呼遊戲，有時候更有可能得到一些不好的效果，所以替遊戲定中文名稱相信是不可能了。

悟空

PS模擬器不能玩

悟空先生：

你好嗎！本人是第十次寄信來！！！

1.請問《模擬市民》有甚麼秘技？

2.請問在這月有什麼好玩的GAME？

3.PC的PS模擬器是否不是所有PS GAME也玩到？

祝：銷量蒸蒸日上

肥CAT上

覆肥CAT：

1.筆者不清楚你所說的《模擬市民》的正確名稱，請下次來信補充(英文名稱最好)。

2.這月份好玩的遊戲有PS2的《KEYBOARD MANIA》及DC亦擁有的的《SILENT SCOPE》，以上兩隻遊戲也是不錯的選擇。

3.因為這始終是一個模擬PS主機機能的電腦程序，故不能玩到所有遊戲也是正常的。

悟空

還會推出《越南戰役X》嗎？

悟空先生：

小弟有以下問題，勞煩解答一下，thank you：

1.請問《大航海時代4》中，如何取得各地的「霸者之証」，該遊戲有何秘技。

2.請問在貴刊第133期中，秘密技攻項目，介紹的遊戲《機動戰士GUNDAM基力之野望自護之系譜攻略指令書》的秘技，曾試過輸入，但不成功，請問該秘技是否有錯，若果無錯，請問有何窮入訛秘技的竅門。

3.請問遊戲《PERSON 2》爆機後，可否記錄。

4.請問《PERSON 2》有沒有秘技。

5.請問DC的《Virtua Athlete 2K》遊戲有沒有秘技，遊戲中各體育項目有何玩的竅門。

6.請問《BLASTTER MASTER》除貴刊第133期的秘技外，還有沒有秘技。

7.在大陸某遊戲雜誌(遊戲機實用技術)中，曾說過SNK公司被其他公司收購了，如果真有其事，SNK公司日後會否出格鬥遊戲和《越南戰役X》。

祝：貴刊銷量蒸蒸日上。

大陸機迷銘仔上

覆大陸機迷銘仔：

1.該遊戲筆者找不到任何秘技，而「霸者之証」你要等一下，因筆者遺失了該遊戲的攻略本，要花點時間。

2.該秘技應該沒錯，亦沒有甚麼輸入竅門，請多試幾次。

3.已問過遊戲的攻略編輯，因為是最終集，所以此作在爆機後是不須記錄的。

4.遊戲的秘技如下：

隱藏PERSONA大公開

玩者首先到青葉區的「DOUBLE SLUSH」跟當中的女孩聊天，會出現一輸入文字畫面，此時輸入「イアイアハスタア」，之後到出版社舞耶的辦公桌就能得到隱藏PERSONA。

5.此作其實沒甚麼竅門，基本上只要連打夠快、按角度時夠準已足夠在遊戲中稱霸。

6.應該沒有了。

7.收購一事是真的，日後該公司應不會再推出格鬥遊戲，因為負責替該公司開發格鬥遊戲的技術人員已全數離開，轉到另一家遊戲開發公司CAPCOM的分公司處；而遊戲方面SNK可能會將在未被收購前推出過的遊戲全數以MVS卡帶形式推出，但這只是筆者猜測。

悟空

超級AVG迷……

TO：遊戲誌悟空先生：

以下有啲問題希望悟空先生為我解答：

1.以前刻命館1及2影牢你地都有做攻略，點解蒼魔燈無？若果可以的話，我希望知道蒼魔燈流程，例如選擇咩條件去咩Ending。因為我只係有見過3個Ending唔知最後一個點達成而且有咩隱藏野。

2.承上題，呢隻Game有冇秘技？

3.有一次喺某金手指書見到一隻美版Game叫"Dark Delusion Deception 3"，請問係唔係蒼魔燈美版？點解我會諗到兩者係唔係有關係嘅原因係因為金手指嘅題目：「無限ARK」、「全陷阱無Load Time」、「全陷阱」、「全陷阱有齊」、「所有Ring」等，而且都係同一間公司嘅產品—TECMO。

4.呢隻美版Game邊度有得賣？

5.PS嘅Bio Hazard或Resident Evil係唔係已經唔可以喺香港買到？(唔係Directos's Cut)

6.PS Resident Evil有冇秘技？火箭炮係咪要三個半鐘內爆機先得到？

7.Saturn嘅Deep Fear邊度重有得買？

8.Dreamcast嘅Bio Hazard 2 Plus有冇秘技？例如無限子彈，因為Nightmare嘅難度好難打。(一隻喪屍大概用30發子彈先打得死)

9.Bio Hazard Code：Veronica爆機後點Save？因為佢冇叫我Save，但有次喺達成火箭炮條件下玩完New Game，喺道具箱就有枝火箭炮。若果喺有火箭炮條件下再爆機但唔達成火箭炮條件(如超過4個半鐘個爆機)，再下次New Game嘅時候枝火箭炮重會唔會喺道具箱？

10.Disk 2嘅冒險，若果Claire唔記得放火箭炮喺道具箱，到Chris嘅時候係咪一樣唔可以喺道具箱度攞火箭炮？

11.Carrier有冇秘技、隱藏元素？

祝銷量蒸蒸日上

超級影牢、蒼魔燈迷上

覆超級影牢、蒼魔燈迷：

1.全公司對此遊戲的知識可稱王稱霸的非赤目黑龍莫屬，但筆者一時也找不著他，所以問題的答案暫時沒有，但筆者定當替閣下全力尋找答案，閣下亦可致信Gameplayers.com.hk去找赤目黑龍詢問有關答案。

2.筆早找不到蒼魔燈的秘技，現在暫且送上《影牢~刻命館真章~》的有關秘技。

出現SOUND TEST

在標題畫面出現「PUSH START」時按R1(4次)、R2(6次)，當聽到慘叫聲後，便可選擇儲存或讀取進度的畫面中便可進入SOUND TEST。

取得大量資金

在進行NEW NAME時輸入「ユリアス」或「アスタルテ」，便可由2800Ark的狀態下進行遊戲。

美莉尼亞變成刻人

若玩者將完成遊戲的記錄儲存，在再次進行遊戲出現任務畫面時同時按L1、L2、R1、R2四個掣不放來開始任務，便會令美莉尼亞變成刻人。

3.你的想法沒錯，該款美版遊戲正是蒼魔燈的美版。

4.此作相信已很難在香港找到，若你真想購買此遊戲可到一些網上遊戲店以訂購方式購買。

5.沒記錯的話約在四個月之前筆者曾在九龍城龍珠商場一店舖看到有閣下所說的遊戲賣，但屬中古貨(二手)，但已有四個月之久不知仍有沒有，你可到那處碰一碰運氣看看能否找到。

6.兩者不同之處只在語言不同，所有系統是完全一樣的，所以秘技也是一樣，火箭炮只要在三個半小時內完成遊戲便可奪得。

7.在旺角好景及深以找到。

8.此作的秘技如下：

無限子彈：

在道具選擇畫面時順序輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、R」成功輸入後角色手上的武器便會變成無限子彈。

9.沒理由，筆者記得在完成遊戲後電腦必會問玩家是否記錄，閣下的情況恕筆者不能解答。而另外的問題，基本上只要擁有火箭炮一次那之後該SAVE便會永遠擁有，除非是將記錄洗掉或覆蓋。

10.若Claire沒將火箭炮放進道異次元道具箱內那到Chris出場時便不能使用。

11.此遊戲應是有一個無限T-7炸彈的秘技，但筆者找來找去也找不到使用方法，待筆者找到便會立即送上。

悟空

點分日本版同海外版？

悟空先生：

小弟是第一次來信，希望悟空先生可以為我解答以下問題。

1.我很想買SNK帶機的拳皇98，但因為遊戲有得買時價錢實在太貴所以沒有買，但近日我在黃金—GAME店的拳皇98價錢已到了的可以購買的價錢，所以我已決定購買，不過我聽朋友說SNK的帶是有分日本版和海外版的，而日本版好似會有東西送，所以我想問悟空先生如果分別日本版和海外版？

2.我在朋友玩PS2的真三國無雙時看到電腦用必殺技時可以做到很多下攻擊，但我使用時最多只有四下攻擊，我想問究竟可不可能像電腦一樣使出多下攻擊？

3.請問DC翻版GAME可不可以用金手指？

4.請問你們在10月6日舉行的《CAPCOM VS SNK》的比賽16歲以下的人可不可以參加？

5.我覺得悟空先生你在近期的攻略比以前好，真三國無雙的攻略我很易看明白，不過G-SAVIOUR的攻略又差了，希望你可以繼續做或者比真三國無雙的攻略更加好的攻略。

祝銷量越來越好！

小新

覆小新：

1.KOF'98是有分日本版及海外版，而附圖便是日本版的封面，日本版隨帶會附送一本拳皇98的開發秘本，內容是有關KOF'98開發時開發人員設計角色招式和名稱的秘本。

2.只要使用無雙技時按著○掣不放那角色便會像電腦一樣使出多次攻擊的無雙亂舞技。

3.是可以的，用法只須在金手指光碟要玩者放入遊戲時先放做一次進行翻版遊戲的動作便可(即先將開機碟放入之後再放入遊戲)。



4.當日的比賽是分開少年組(16歲以下)及青年組(16歲以上)。

5.多謝你的鼓勵，筆者會再加把勁，希望可以做回像BIO 3攻略那時的質素。

悟空

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信到筆者的花果山，筆者定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『花果山信箱主持人收』，又或者大家可以E-MAIL到筆者的電郵，地址是「goku@gameplayers.com.hk」。

完全角色攻略第2回！

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

DC

SNK角色Text by：IKI
CAPCOM角色Text by：綠毛小春維也納

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	9 BLOCKS
發售日：	9月6日

1~2P／FIG／VGA BOX、VMS、震動PACK、MODEM、KEYBOARD、NGPC、ARCADE STICK對應

儘管在街機上劣評如潮，但DC版甫推出便旋即賣個滿紅，可見遊戲仍有一定的吸引力。在上期的攻略中，本刊已為大家送上DC版的遊戲系統介紹與及研究16名人物的招式解說，而今期則集中研究餘下12名基本人物的招式解說，廢話少說，去片！

SNK角色

二階堂紅丸(RATIO 1)

【各技解析】

通常技&特殊技

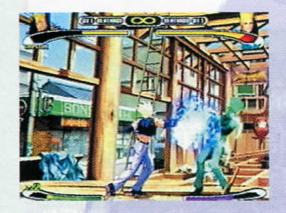


被喻為能力大幅削弱的角色，但由於他的移動速度夠快，只要能好好配合通常技及特殊技的使用，紅丸也是一名不俗的角色。紅丸的通常技中以蹲下輕K最好用，不只因為能牽制對手的行動，更重要是其CANCEL能力極強(可以蹲下輕K X2→蹲下重K的法則(CANCEL LV 3／MAX的雷光拳)，是一切連續技的開始。近距離站立重P及蹲下重P也是連接「電影SPARK」的最佳選擇。此外，遠距離站立輕K是對空封位的最佳手段。特殊技方面，「FLYING DRILL」可透過控捍來拉近／拉退雙方的距離，是一招蹲下GUARD不能的中段技(亦可同避過對手的掃腳)，在密著戰中有一定的奇襲性。「FLYING DRILL」既可封殺對手空中的行動，亦是一招蹲下GUARD不能的中段技，可惜是起動較慢，很易給對手截擊(落地後硬直更大)，故通常也用以封殺空中未落地的對手。



必殺技

雷靭拳（↓↘→＋P）



紅丸的成名技，可抵消飛行道具是此招的特點，雖說可對空，但收招太快卻是致命點，故大家必先好好預計對手的距離，不能像《KOF》時無矢放的般使用。輕重影響了出招時間，重的更可以連打來延遲出招，並造成3 HIT效果。

居合蹴（↓↘→＋K）



以腿部高速地擊向對手的一招，出招及收招俱快是此招的特點，輕重的分別不大，能擊中1個身位距離的對手。一般而言，此招也是接駁蹲下輕K X2 or 3後使出，是紅丸在近距離～密著戰中重要的攻擊手段。

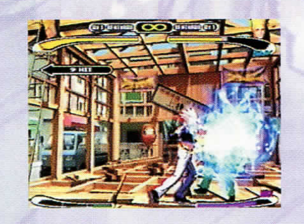
真空片手駒（→↘↓↙←＋K）



不停自轉身體來攻擊對手的一招，只要對手一中招便會被轟飛至版邊，而版邊的場合，對手則會被轟飛至另一版邊。唯一缺點是遭對手擋格便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。(輕重PK同按強制CANCEL)

超必殺技

雷光拳（↓↘→↓↘→＋P）



紅丸的成名超必殺技，攻擊力非常強勁的一招，出招速度快是它的優點，但同時收招快卻是致命點，故大家必先好好預計對手的距離。可陰對手跳過來或用於連續技中，若揮空了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。LV 1有5 HIT效果，LV 2有7 HIT效果，而LV 3／MAX則有10 HIT效果。

電影SPARK（↓↙←↓↙←＋P）



紅丸的另一超必殺技，同樣是攻擊力非常強勁的一招，是為突進技的一種。先把「電氣」集結於拳頭，然後一鼓作氣衝向對手作結，若配合連續技一起使用便會有不俗的效果。在LV 2以上的場合更可「陰」對手放波時「透」過去。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

連續技

1＞踢背輕K→站立重P→雷靭拳
2＞蹲下輕K→站立輕P(→站立重P)→電影SPARK
3＞踢背輕K→蹲下輕K X2→蹲下重K→雷光拳



職業「攻」略特搜隊

雷電(RATIO 2)【各技解析】

通常技＆特殊技



雷電今次以《餓狼1》的幪面摔角手身份出場(《餓狼2》以後他是以BIG BEAR的身份登場)，雖然在身型上他是屬於「大粒佬」的一類，但他在通常技的攻擊距離實在是短得嚇人！基本上他的戰法是以近距離戰或投技為主，站立重K是雷電在眾多通常技中最特別的一招，不只是可以避過對手的足拂系攻擊，而且持續按掣後放開更可衍生出必殺技「SUPER DROP KICK」(按腳掣不放後放開)。故此《餓狼SPECIAL》時代的(按K掣不放)前跳↓重P→蹲下重P→(放開K掣)SUPER DROP KICK便是雷電的基本攻擊方法！特殊技方面，「STAMP KICK」(↘＋重K)是一招下段技(但可站立GUARD)，在密著戰中有一定的奇襲性。

必殺技

GIANT BOMB(←儲→＋P)



雷電的成名技，攻擊力高及可「透過」飛行道具是此招的特點(「透」時間在於蹲下身子的動作)，通常用於突擊對手。不論輕重GIANT BOMB也可打DOWN對手，輕的硬直短突進距離近，重的則硬直長突進距離遠，故此還是以輕GIANT BOMB較為好用。

毒霧(→↘↓↙←＋P)



雷電在《餓狼1》的成名技，不對空及可抵消飛行道具是此招的特點，通常用於接駁連技。不論輕重毒霧也可打DOWN對手，輕的收招快，較適合接駁連技使用，而重的則收招慢，故此在對空性能上還是以重毒霧較為好用。

SUPER DROP KICK(按K掣不放後放開)



眾多必殺技中最好用的一招(指令簡單)，而且可於通常技中突然使出(若在儲氣途中使出其他必殺技，這招就被強制CANCEL)，令人防不勝防。不論輕重也可避過一般「地火」及打DOWN對手，儲氣時間與攻擊力成正的一招。

THUNDER CRUSH BOMB(控桿1回轉＋K)



雷電的指令投，是攻擊力最高的一招必殺技，可惜的是攻擊範圍狹小，實在難以接駁連技，是以最適宜在對手近距離擋格的場合中使用。不論輕重的THUNDER CRUSH BOMB也有2 HIT攻擊效果。

COMBINATION BODY BLOW(←↓↙＋P)



可說是突進技的一種，突進距離雖短，幸好此招還可以追加輸入的形式衍生出HEAD BUTT或FRONT SUPLEX，故此招仍有它的存在價值，特別是在近距離蹲下重P後接駁連技使用。

HEAD BUTT(COMBINATION BODY BLOW後↓↙←＋P)



COMBINATION BODY BLOW的追加動作，是一種頭突式的攻擊，可進一步拉近了與對手的距離，既然對手已中了C.B.B.，點解唔狙打落去咁笨？不論輕重也可打DOWN對手的一招。

FRONT SUPLEX(COMBINATION BODY BLOW後↓↙←＋K)



COMBINATION BODY BLOW的追加動作，是一種指令投式的攻擊，對手往往在擋了C.B.B.後也會趁機反擊，故C.B.B.>FRONT SUPLEX這組合便是「陰」人的一絕。

超必殺技

DESTRUCTION DROP(近敵轉兩圈＋K)



雷電的超必殺技，是「THUNDER CRUSH BOMB」的強化版，為指令投式的超必殺技，攻擊力絕大是其優點，然而由於難以在連續技中實行，故最適宜在對手近距離擋格的場合中使用。LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則有4 HIT效果。

FIRE PRESS(→↘↓↙←→↘↓↙←＋P)



雷電在《餓狼2》的成名超必殺技，亦是「毒霧」的強化版，在身前噴出(？)火炎擊向對手。此招的攻擊力非常強勁，若要接駁連技，則以跳躍重K→蹲下輕K→FIRE PRESS的法則較易使出。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

連續技

1>前跳↓重P→蹲下重P→SUPER DROP KICK
2>跳躍重K→蹲下重P→COMBINATION BODY BLOW→HEAD BUTT
3>跳躍重K→蹲下重P→毒霧
4>跳躍重K→站立輕K→FIRE PRESS



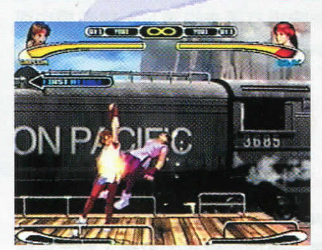




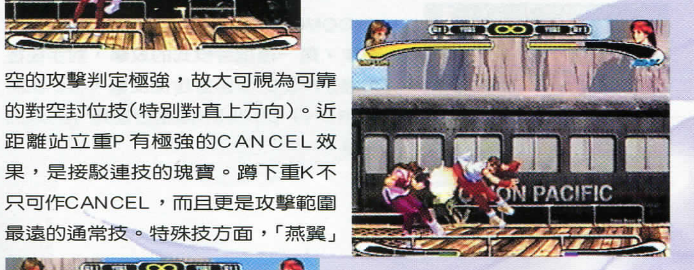
PS PS2 DC N64

職業特「攻」隊

阪崎由里(RATIO 1)【各技解析】通常技＆特殊技



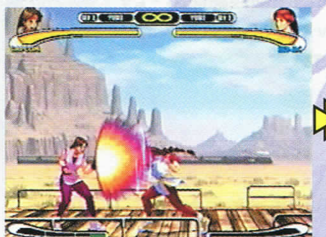
雖同是使用極限流空手道，但與兄長阪崎 獠不同，阪崎由里是偏向於高機動力的角色。在通常技方面，基本上也是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留是蹲下重P，除了是易於接駁連技外，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技(特別對直上方向)。近距離站立重P有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。蹲下重K不只可作CANCEL，而且更是攻擊範圍最遠的通常技。特殊技方面，「燕翼」(→＋輕K)是出招速度快且有1個身位左右的攻擊距離，在近～密著戰中有一定的奇襲性。最後，因為YURI的高機動力，故在空中戰很易便能取得制空權，加上空投「燕落」的存在，令YURI成為繼不知火 舞後另一空戰中的強者！

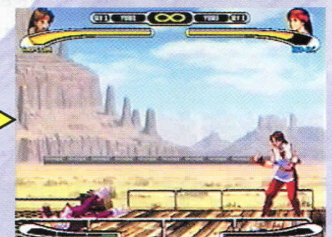


必殺技

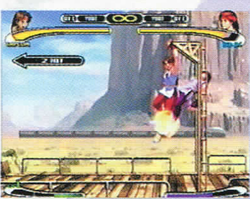
虎煌拳（↓↘→＋P）

YURI的「近距離」飛行道具型必殺技，可抵消飛行道具及牽制近距離(1個身位)的對手，收招後有一段硬直時間，很易給對手反擊。不論輕重虎煌拳也可打DOWN對手，通常用於連續技中，是YURI常用牽制技之一。



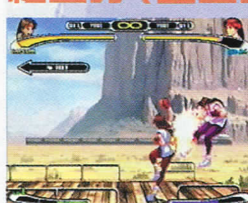


空牙（→↓↘＋P）



YURI的對空技，擁有一定的無敵時間，輕重影響了上昇的高度。輕重空牙在近距離也只有1 HIT效果，中者會倒地，重空牙雖說可衍生裡空牙作狙擊，但重空牙被擋格了便會出現頗大危機，故此還是以輕空牙較為好用。

裡空牙(重空牙擊中時→↓↘＋重P)



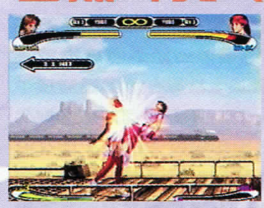
空牙的追加動作，是一種對空的攻擊，YURI會跳高再「昇」空中對手一下，既然對手已中了空牙，點解唔狙打落去咁笨？如重空牙2 HIT全中時，最多可有4 HIT的攻擊效果。

雷煌拳（↓↘→＋K）



使出後，YURI會跳高，然後以一記氣勁「耷」向地面對手，在躍起途中可以避過「地火」攻擊，但亦有遭受對手截擊的可能。輕重影響了跳躍的距離，輕的距離近，重的則距離較遠(在近身使出可跳過了對手)。又，重雷煌拳是可打DOWN對手的。

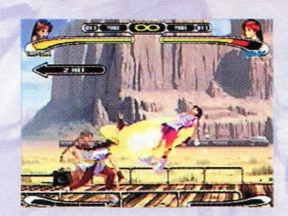
百烈耳光（→↘↓↙←＋K）



與其說是移動技，倒不如說是移動攔技則更為貼切。雖然突進速度不高，但在近～中距離使用，則仍有一定的奇襲性。輕重影響了移動的距離及HIT數，輕的移動距離近，有9 HIT效果，重的則距離較遠，並有11 HIT效果。

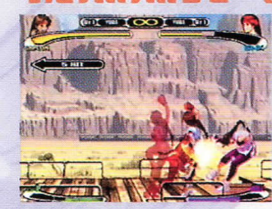
超必殺技

霸王翔吼拳(→←↙↓↘→＋P)



阪崎由里的成名超必殺技，是攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大(可貫穿對手的飛行道具)是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中。在「SNK GROOVE」中，當YURI的體力「見紅」時，恐佈的「霸王翔吼拳連發」便將大派用場！LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

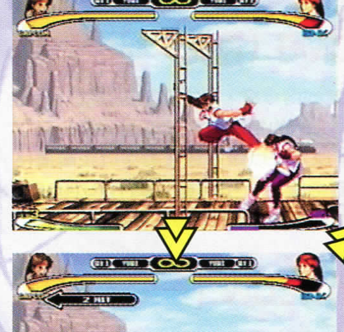
飛燕烈孔（↓↘→↓↘＋P）

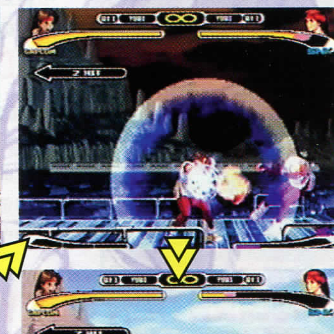


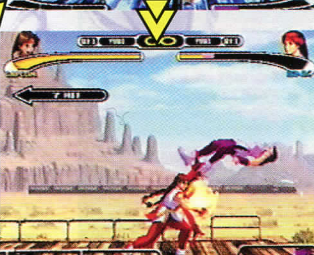
阪崎由里的另一超必殺技，其攻擊力比霸王翔吼拳更為強勁的一招。出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中。LV 1有4 HIT效果，LV 2有5 HIT效果，而LV 3／MAX則有6 HIT效果。

連續技

1＞跳躍重K→蹲下重P→虎煌拳
2＞蹲下輕腳→站立重腳→飛燕烈孔
3＞跳躍重K→站立重P→霸王翔吼拳







職業特「攻」隊

VICE (RATIO 1)
【各技解析】
通常技&特殊技



VICE在本作中可謂削弱了不少，基本上她的戰法是以近距離戰或投技為主。在通常技方面，她的跳躍輕K有著打背脊，易於接駁連技，是VICE一切攻擊的開始。近距離站立重K有2 HIT效果，有一定的奇襲作用。在對空牽制方面，特別要留意蹲下重P及站立重K，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技(當中蹲下重P主要用以對直上攻擊，防止對手打背脊；而站立重K則主要作為橫向對空)。另外，VICE的小技連打是以蹲下輕K較為好用，是以不妨多用蹲下輕K連打來牽制近距離的對手！特殊技方面，由於VICE是一名沒有特殊技的角色，故此必須熟習上述的通常技應用法，才可取得各種距離戰上的一個平衡。



必殺技

OUTRAGE (↓↙←+K)



VICE會以無數的腳風「片」向對手，在一定的程度上，OUTRAGE可視之為對空技的一種(可配合先讀作遠距離對空封位用)。輕重OUTRAGE影響了出招的時間、距離及HIT數，輕的出招時間快、移動距離近(站在原地出招)，有6 HIT效果，重的則出招時間慢、距離較遠(出招時會先向前小跳)，並有9 HIT效果。

RAVE FEST (空中↓↙←+K)



OUTRAGE的空中版，主要用以牽制跳過來的對手或封殺對手在空中的行動，但此招最大的作用其實是籍此增加滯空時間！輕重RAVE FEST影響了出招的時間及HIT數，輕的出招時間快，最多有3 HIT效果，重的則出招時間慢，並最多有5 HIT效果。

DA CIDE (←↙↓↘→+K)



VICE會伸長她的玉手，然後把對手丟走！適合於中～近距離戰，可接駁連技使用。輕重DA CIDE影響了出招的距離，輕的攻擊距離近，而重的則攻擊距離較遠。此外，在太近距離的情況下，DA CIDE是不能擊中對手的。

NAIL BOMB (近敵←↙↓↘→+P)



VICE的指令投，是攻擊力最高的一招必殺技，可惜的是攻擊範圍狹小，實在難以接駁連技，是以最適宜在對手近距離擋格的場合中使用。不論輕重的NAIL BOMB也是一樣的攻擊效果。

GORE FEST (近敵→↘↓↙←→+P)



繼NAIL BOMB後VICE的另一指令投，VICE會把對手「拖行」一小段始把對手丟走，論攻擊力不比前者高，同是攻擊範圍狹小(但總比N.B.好)及難以接駁連技，故最適宜是在對手近距離擋格的場合中使用。

TRANQUILITY (→↓↘+K)



VICE的對空投，輕重影響了上昇的高度。不論輕重的TRANQUILITY也是一樣的攻擊效果。由於重TRANQUILITY較易捉到對手(主要是跳得較高)，故此還是以重TRANQUILITY較為好用。

超必殺技

NEGATIVE GAIN (近敵→↘↓↙←→↘↓↙←+K)



VICE的成名超必殺技，是為指令投式的超必殺技，攻擊力絕大是其優點，然而由於難以在連續技中實行，故最適宜在對手近距離的場合中使用。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

WITH A RING SURFACE (↓↘→↓↘→+P)

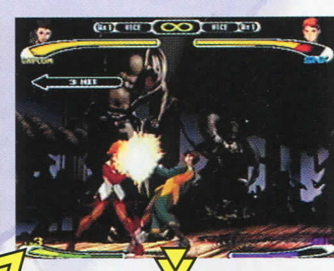


VICE在《KOF'98》的成名超必殺技，VICE會跳至對手身前施以投技，跳躍中可避過對手的飛行道具，是為移動投式的超必殺技，不同LV影響了跳躍距離。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

連續技

1＞跳躍輕K(打背脊)→近身站立輕P→近身站立重P→DA CIDE
2＞跳躍輕K(打背脊)→蹲下輕K X2→蹲下輕P→蹲下重P









山崎龍二(RATIO 3)
【各技解析】
通常技＆特殊技

山崎龍二在通常技方面，他的蹲下重K攻擊判定強，是戰鬥中的主力技，跳躍重K是大部份連技的開端(主要是打點夠低)，之後便是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留是蹲下重P，由於它對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技。另外，近距離站立重K有2 HIT效果，有一定的奇襲作用。一般而言，山崎的小技CANCEL連技是以蹲下輕P較為好用，當中有不少接駁超必的連技也是透過蹲下輕P→蹲下輕K來開始。特殊技方面，「打刺」(→＋輕P)是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。

必殺技

蛇使 上段(↓↙←＋輕拳)



山崎龍二的成名技，此招顧名思義是針對空中對手，出招快及攻擊距離遠是此招的特點，為可靠的對空封位技。留意可儲氣來作時間差攻擊。

蛇使 中段(↓↙←＋重拳)



此招顧名思義是針對中～近距離對手，出招快及攻擊距離遠是此招的特點，為可靠的中～近距離封位技(亦可接駁連技使用)。留意可儲氣來作時間差攻擊。

蛇使 下段(↓↙←＋輕腳)



此招顧名思義是針對中～近距離對手，出招快及攻擊距離遠是此招的特點，為可靠的下段攻擊封位技(亦可接駁連技使用)。留意可儲氣來作時間差攻擊。

蛇騙(蛇使儲氣中按重K)



與其說是偽技，倒不如說是蛇使的強制CANCEL技。然而，此招的動作實在太顯眼，很易給予對手充裕的時間作出狠狠的反擊！

SADOMASOCHISM(←↙↓↘→＋K)



山崎龍二的返技，出招時會先向對手裝出一個鬼臉，若對手在此時攻擊，山崎便會立刻進行反擊！基本上，此招可倍返大部份的上、中段攻擊，但對於下段攻擊、中段攻擊及投技卻又顯得無能為力了。在近～中距離可以通常技後CANCEL，「陰」對手反擊使用。

制裁之匕首(→↓↘＋P)



突進系的必殺技，山崎龍二會從褲袋中取出一把匕首，然後再「片」向對手。輕重影響了突進的距離及HIT數，輕的距離近，有1 HIT效果，重的則距離遠，有2 HIT效果。其中第2 HIT可打DOWN對手。

倍返(↓↘→＋P)



顧名思義，此招可把對手的飛行道具倍返。然而，若揮空了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。又，雖然此招沒有無敵時間，但由於對空也有很大判定，故出得準的話也可視為可靠的對空封位技。

淬火(→↓↘＋K)



此招與「打刺」同樣為蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中突然使出有一定的奇襲性。當然，若與「打刺」交替使用更可把對手玩弄於股掌中，不論輕重淬火也有著可打DOWN對手的特性。

毒手(←↓↙＋P)



先以氣勁集結拳頭，然後擊向對手把其轟飛作結。此招攻擊力頗強，但難以接駁連技(但突進速度快，可「陰」對手)。留意此招可儲氣來作時間差攻擊，而不論輕重毒手也有著可打DOWN對手的特性。。

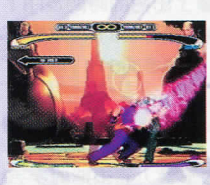
超必殺技

GUILLOTINE(→←↙↓↘＋P)



山崎龍二的成名超必殺技，攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中，缺點是被擋格了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。LV 1有8 HIT效果，LV 2有11 HIT效果，而LV 3／MAX則有13 HIT效果。

DRILL(近敵轉一圈＋P後連按P)



山崎龍二的另一超必殺技，此招最大的特色是可透過連打P掣來增加攻擊力，攻擊力共分4級，在山崎龍二叫囂時不作連打是第1級，連打4次是第2級，連打8次是第3級，連打12次是第4級。LV 1有5 HIT效果，LV 2有6 HIT效果，而LV 3／MAX則有8 HIT效果。(以1級攻擊力數值計)

連續技

1 > 跳躍重K→站立重P→蛇使 中段／蛇使 下段／制裁之匕首
2 > 蹲下輕P→蹲下輕K→GUILLOTINE
3 > 跳躍重K→站立重P→GUILLOTINE(版邊專用)

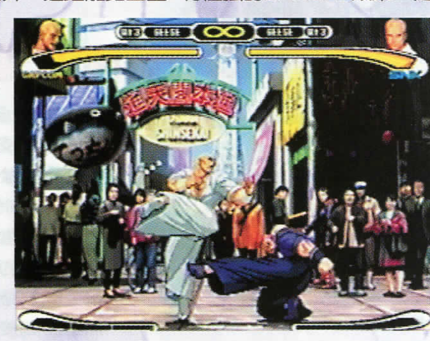


GEESE HOWARD (RATIO 3)

【各技解析】

通常技＆特殊技

GEESE在本作中貴為BOSS級人馬，故也可算是強角一名，在通常技方面，他的蹲下重K攻擊判定強，是戰鬥中的主力技，跳躍重K是大部份連技的開端(跳躍重P如落點準可有空中2 HIT效果)，之後便是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留意是近距離站立重K有2 HIT效果，有一定的奇襲作用。在對空牽制方面，特別要留意蹲下重P及站立重K，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技(當中蹲下重P主要用以對直上攻擊，防止對手打背脊；而站立重K則主要作為橫向對空)。至於遠距離站立重K，由於它有向前橫移的特性，故大可視為GEESE的主力攻擊技。另外，近距離站立重P有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。一般而言，GEESE的小技CANCEL連技是以蹲下輕P較為好用，當中有不少接駁超必的連技也是透過蹲下輕P→蹲下輕K來開始。特殊技方面，(→＋重P)是能一招把對手轟飛的攻擊，在中距離戰使用有一定的牽制作用。



必殺技

烈風拳（↓↘→＋輕P）



GEESE的舊有「地火系」飛行道具必殺技，可牽制遠距離的對手，收招後有一段頗長的硬直時間，很易給對手反擊。放波後可誘對手跳過來，然後進行空中封殺戰術，是GEESE常用牽制技之一。

DOUBLE 烈風拳（↓↘→＋重P）



烈風拳的強化版，GEESE會放出2個烈風拳，第1個烈風拳用以抵消對手的飛行道具，第2 HIT才會真正放出烈風拳。通常放波後可誘對手跳過來，然後進行空中封殺戰術，亦是GEESE常用的遠距離牽制技。

上段當身投（→↘↓↙←＋輕P）



3招當身投中使用密度最高的一招，GEESE會把其中一隻手半垂舉起，若對手在此時攻擊，GEESE便會立刻進行反擊！基本上，此招可倍返大部份的上段攻擊，但對於中、下段攻擊及投技卻又顯得無能為力了。

中段當身投（→↘↓↙←＋重P）



GEESE會把雙手水平放出，若對手在此時攻擊，GEESE便會立刻進行反擊！基本上，此招可倍返大部份的中段攻擊，但對於上、下段攻擊及投技卻又顯得無能為力了。

下段當身投（→↘↓↙←＋輕K）



GEESE會蹲下身子並把其中一隻手半垂向下，若對手在此時攻擊，GEESE便會立刻進行反擊！基本上，此招可倍返大部份的下段攻擊，但對於上、中段攻擊及投技卻又顯得無能為力了。

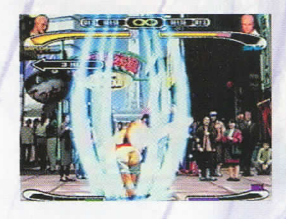
疾風拳（空中↓↙←＋P）



GEESE會在空中以45度角向地面對手放出疾風拳，可牽制地面的對手。然而，此招最大的作用其實是藉此增加滯空時間！疾風拳的輕重只在於「波」的速度，輕的速度慢，重的速度快。留意此招多數配合烈風拳／DOUBLE烈風拳使用，用以封殺對手空中的進路！

超必殺技

RAISING STORM（↙→↘↓↙←↘＋P）



GEESE的成名超必殺技，是攻防一體及攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中，缺點是指令複雜，而且被擋格了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

DEADLY RAVE（→↘↓↙←→＋輕K・輕P・輕P・輕K・輕K・重P・重P・重K・重K・↓↙←＋重P）

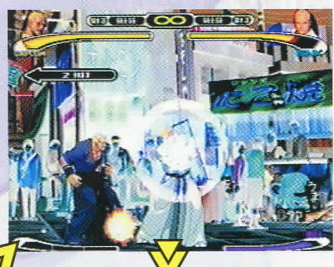


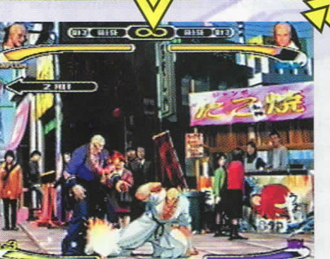
GEESE的另一成名超必殺技，始於《RB餓狼》。與其說是超必殺技，倒不如說是COMBINATION技，因此招是以一大串按鈕動作所組成。這招只能在LV 3或MAX的場合下使用，在一般情況下也是在小技連打CANCEL後使出，如全部攻擊也命中可造成10 HIT的攻擊效果！

連續技

1 > 跳躍重K→站立重P→烈風拳
2 > 跳躍重K→蹲下重K→RAISING STORM
3 > 蹲下輕K X2→蹲下重K→RAISING STORM
4 > 站立輕P→蹲下輕K→DEADLY RAVE







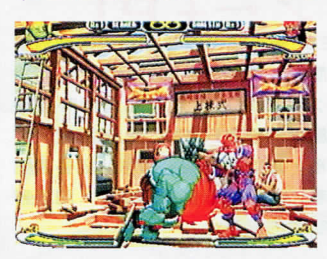


CAPCOM角色

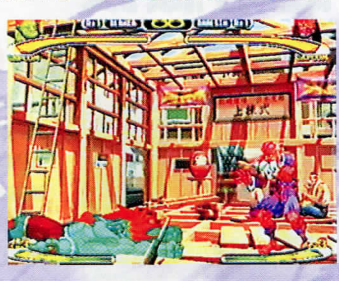
BLANKA(RATIO 1)

【各技解析】

通常技＆特殊技



由於必殺技ROLLING ATTACK的威脅性相當大，所以大部份的對手都會利用各種方法來破壞儲氣出招的機會，因此通常技及特殊技的運用便顯得格外重要。AMAZON RIVER RUN(↘＋重P)主要用作中距離奇襲之用，由於攻擊判定設定為下段，對於大部份移動中的對手都可以得到相當不俗的效果。LOCK CRUSH(近敵時←＋重P)是一招帶有兩HIT攻擊判定的近距離技攻擊判定相當有限，大部份情況下都不會使的特殊技。主要用作CANCEL必殺技的通常技(？)BEAST STEP(↙＋重K)，由於在蹲下輕K之後使用可組成連續技，實戰中非常有效。最後，前和後的移動系特殊技SURPPISE FORWARD(→＋輕K、重K同按)、SURPPISE BACK(←＋輕K、重K同按)，主要是方便儲氣使用，由於帶有一定收招時間，遠距離以外不宜多用。



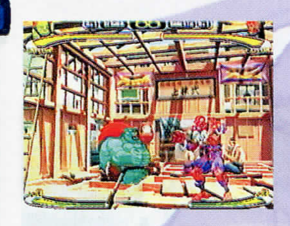
必殺技

ELECTRIC THUNDER[P掣連打]



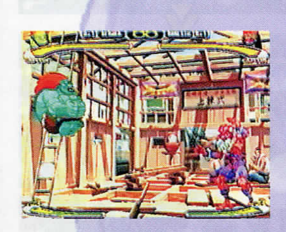
連打系必殺技，主要用作先讀對空以及消耗對手能源之用；在對手倒後，使用ROLLING ATTACK移近至對手身旁並使用此招，可有效地消耗倒地後起身的對手。另一方面，由於ELECTRIC THUNDER的招相當之快(停止連打立即收招)，而且被攻擊判定相當細小，不妨用作中近距離牽制對手之用。

ROLLING ATTACK[←儲→＋P]



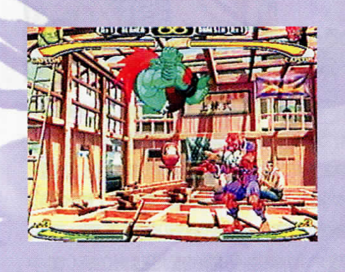
此角色的主軸必殺技之一，大部份情況下都可以在連續技中得到相當不俗的效果。雖然對大部份角色而言，擋格此招後都不會受到反擊，但是由於此招威脅性相當高，所以對手都會以小技來牽制此招，實戰中不宜過份使用。原則上，ROLLING ATTACK必須在連續技中使用，或是用於遠距離移動，單發使出極之失利。

BACK STEP ROLLING[←儲→＋K]



使出後會先跳至後方的間必殺技，然而由於攻擊判定出現得極之慢，所以根本不能用於連續技中使用；反過來說，由於對手相當留意此角色的一舉一動，所以BACK STEP ROLLING的後移動反而增加了擊中的機會。當對手靜止並等待反撲的時候，BACK STEP ROLLING才能有效地發揮功用，絕大部情況下都不應使用的危險必殺技。

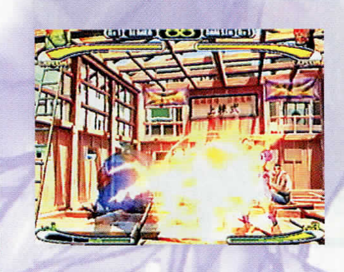
VERTICAL ROLLING[↓儲↑＋K]



使出後立即向前上方上升的必殺技，攻擊判定出現得相當快，而且對空性能相當不俗，但是要注意的是此招的被攻擊判定和攻擊判定相同，加上此招並無任何無敵時間，如果對手是喜歡使用空中小技的話，利用此招對空極為不利。另外，由於上升後直線下降，所以如果此招揮空的話便會出現極大的收招時間，使用度同樣不高的必殺技。

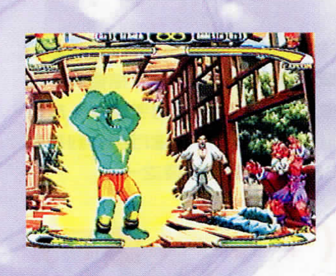
超必殺技

DIRECT LIGHTNING[←儲→←→＋P]



使出後全身均帶有攻擊判定的移動系超必殺技，值得留意的是此招的移動距離相當有限(大約只有半個畫面之多)，使出時必須注意。但是，由於攻擊判定相當強大，用作對空可以得到相當不俗的穩定性和攻擊力，LV 2或以上無敵時間極強，反過來說，LV 1無敵時間接近沒有，不論對空或對地均不宜使用。

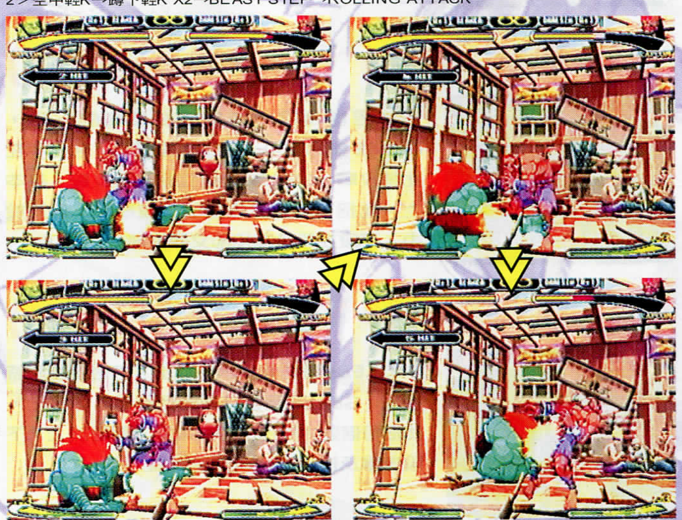
SHOUT OF EARTH[↙儲↘↙↗＋P 連按P掣]



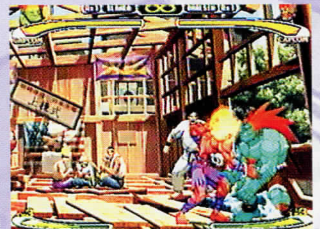
使出後不會移動的原地超必，使出後全身帶有攻擊判定，由於攻擊判定主要集中於上方位置，用作對空可以得到意想不到的效果。值得推介的是LV 1的攻擊力和無敵時間相當可靠，絕對可以作主力對空之用；但是LV 2和LV 3的攻擊力都不是特別高，如果是使用高LV 超必殺技的話，DIRECT LIGHTNING的攻擊力較為見效和實用。

連續技

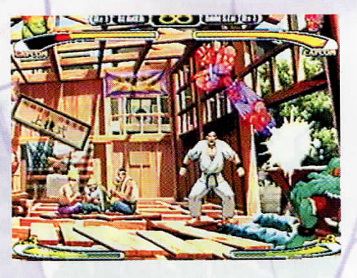
1 >P掣投技→DIRECT LIGHTNING(LV 3或MAX)
2 >空中輕K→蹲下輕K X2→BEAST STEP→ROLLING ATTACK



DHALSIM (RATIO 1)
【各技解析】
通常技＆特殊技



主要使用中遠距離的通常技作牽制對手之用，而特殊技則是近距離使用技為主，分別有手刀水平CHOP(↙＋輕P)、THRUST KICK(↙＋輕K)、LOW KICK(←＋輕K)、ZOOM STRAIGHT(↙＋重P)、YOGA HEAD BUTT(←＋重P)、THRUST KICK(↙＋重K)以及合掌KICK(←＋重K)。值得留意的是手刀UPPER(→＋輕P)使出後可以利用THRUST KICK(↙＋重K)來組成連續技，而後者則可以CANCEL使出YOGA VOLCANO 組成攻擊力非常高的連續技，因此近距離戰不妨多用。空中特殊技方面DRILL頭突(空中↓＋重P)以及DRILL KICK(空中↓＋重K)可有效地更改跳躍軌跡，而且攻擊判定保持至著地，當對手接近時不妨多用此空中特殊技解圍。



必殺技

YOGA FIRE[↓↘→＋P]



遠距離牽制使用的飛道具系必殺技，由於DHALSIM的遠距離戰能力非常強，配合通常技以及特殊技使用可以得到意想不到的效果，但是必須留意，此招的使用情況主要是中遠距離，如果近距離使用的話，必須利用通常技CANCEL使出方可得到保障。雖然很多角色都可以利用必殺技或是前緊急迴避來破解此招，但YOGA FIRE依然是此角色的重要牽制必殺技。

YOGA FLAME[→↘↓↙←＋P]



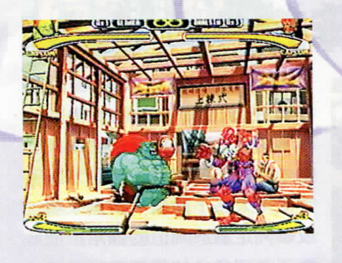
攻擊判定相當大的必殺技，此招的特點是對手擋格後會立即收招，而且攻擊判定相當可靠，對手倒地後使用可有效地消耗對手能源，但是要注意的是此招如果揮空的話，收招時間非常長，中遠距離都不太適合使用，另一方面，攻擊判定出現得相當慢，極難在連續技中使用；使用度比較低的一招必殺技。

YOGA BLAST[→↘↓↙←＋K]



和YOGA FLAME相比，此招的攻擊判定弱小非常多，但是值得使用的是此招的對空性能相當不俗，用作對空攻擊可以得到意想不到的效果。可惜的是此招的的攻擊判定出現得相當慢，對付一些跳躍速度高的角色必須先讀使出，使用時必須相當小心。由於對手的接近意識非常強，而且大多會以空中突入，偶爾先讀使出亦是一個不錯的使用之法。

YOGA TELEPOT[→↓↘ or ←↓↙＋兩拳或兩腳]



使出後一定時間沒有被攻擊判定的移動系必殺技，拳或腳擊使用的分別主要是移動的距離，拳擊使出的移動距離較近，腳擊使用則移動較遠。雖然此招在使出後立即沒有被攻擊判定，但是由於在收招時有相當長的硬直時間，所以如果是對付速度型角色的話，此招的使用度便應大幅下降。

超必殺技

YOGA STREAM[↓↘→↓↘→＋P]



下段攻擊判定的超必殺技，LV 3使出後一定時間內對手不能輸入指令，所以中近距離使用可奇襲對手，而且LV 3的無敵時間非常長，主要對付地上戰的對手。有效距離方面，LV 3是半個畫面之多，而LV 1則只有三份一畫面，大部份情況下都應該使用LV 3，好好運用其極高的攻擊力。

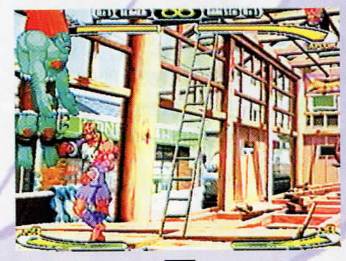
YOGA VOLCANO[↓↘→↓↘→＋K]

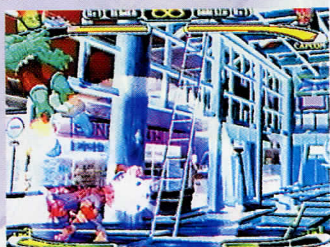


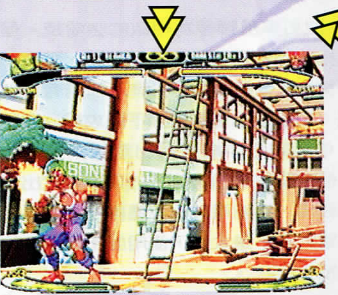
完全用作對空使用的超必殺技，此招的最大特點是攻擊力非常強，而且利用LV 3使出的話亦帶有完全停止時間，加上極為優秀的無敵時間，對戰時非常重要的對空超必殺技。雖然LV 1或LV 2的攻擊力明顯地下降不少，但是其對空性能依然是非常優秀，和YOGA STREAM相比，此招的使用度和實用度明顯較高。

連續技

1＞DRILL KICK→ZOOM STRAIGHT→YOGA STREAM
2＞YOGA HEAD BUTT(對空)→YOGA VOLCANO









職業特「攻」隊

春日野 櫻(RATIO 1)
【各技解析】
通常技&特殊技

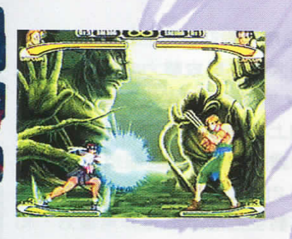


沒有可靠對空技的春日野櫻，在地上戰方面必須特別小心，由於大部份對手都會選擇從空中突入，所以地上牽制方面不宜使用太多下段技，反過來說，攻擊判定置於高位的通常技便成為了這個角色的重要牽制武器。站立重K的有效距離非常長，而且攻擊判定置於較高位置，能有效地封殺起跳的對手，而蹲下重P亦可用作前方對空使用，但是如果是空中技較強的對手，還是選擇緊急迴避脫出較為可靠。特殊技方面，中段技FLOWER KICK(→+輕K)在近距離戰中非常實用，而且由於此角色的小技連續技相當強橫，令對手的蹲下防禦意識非常強近身戰中不妨多用。



必殺技

波動掌[↓↘→+P]



招式使出後，前方便會出現一個類似波動拳的攻擊判定，但是這個攻擊判定雖然定為飛道具，但是並沒有移動性能，所以只能夠用作抵消一般飛道具之用。雖然此招不能用作飛道具來牽制對手，但是其攻擊力卻是非常之高，用作連續技中使用可以得到非常不俗的效果；但是要小心的是這些如果揮空的話，會有相當長的硬直時間給對手反擊，應當小心使用。

紅櫻拳[→↓↘+P]



另一招新增的必殺技，由於沒有無敵時間的關係，所以完全不能用作對空技使用，而重P使出並擊中對手，除了可以將對手擊飛之外亦可以追打；另一方面，紅櫻拳的攻擊判定出現得極快，即使是小技CANCEL使出亦可以連續技中，故此，對此角色而言是非常重要的一招連續技專用必殺技。

春風連腳[↓↙←+K 可以連續輸入兩次]



外型和春風腳極為相似的必殺技，但是此招的特點是可以作追加輸入，然而由於不論重K或輕K的追加輸入都能有效地收招，加上春風連腳帶有下段攻擊迴避特性，中距離戰中能發揮出意想不到的效果。但是要注意的是此招的攻擊判定出現得比較慢，不能用於小技連續技之中，而且攻擊力亦不是太強，使用度不是太高的必殺技。

櫻華腳[空中↓↙←+K]



帶有兩HIT攻擊判定下降的空中必殺技，雖然任何跳躍都可以使出此招，但是其實這招是有高度限制的，角色必須處於半個畫面以上才能有機會使出，亦即是意味著角色跳躍至頂點才可使用。攻擊力方面只是一般，但是可以作連續技的開始技使用；但是要注意的是對手擋格後會後跳一段距離，很容易被對手還擊，使用價值相當低的空中必殺技。

超必殺技

真空波動拳[↓↘→↓↘→+P]



帶有多個攻擊判定的飛道具系超必殺技，攻擊判定出現得極快，可用於小技連續技之中，但是LV 1及LV 2攻擊力相當低，而且無敵時間亦非常之短，除了LV 3或MAX使用之外，對戰時的使用價值可以說是非常之低。要注意的是雖然此飛道具可以飛至畫面末端，但是其飛行速度太過慢，只適合中近距離使用。

春一旋[↓↙←↓↙←+K]



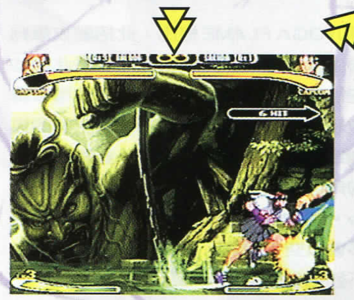
使出後會有一段無敵時間的超必殺技，無敵時間的長短根據不同LV而提升，是此角色的強行脫出/突入的主力技；攻擊力方面並不是太高，但是收招速度非常不俗，在大部份情況之下都不會被對手還擊，是一招相當不俗的超必殺技。另外，春一旋在收招立即再度使出，往往會有意想不到的效果。

連續技

1＞櫻華腳→蹲下輕K X3→紅櫻拳→真空波動拳
2＞空中重K→蹲下輕K X3→紅櫻拳(重P)→站立輕P→櫻華腳









BALROG (RATIO 3)

【各技解析】

通常技＆特殊技

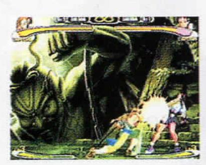


Barlog一向是以攻擊距離駕御對手的角色，而且他還可以利用多種必殺技來誘騙對手，這就是Barlog的過人之處，由於他持有爪及攻擊距離的確十分遠的關係，所以大家可以在一定的距離利用MIDDLE CLAW(↙＋重P)或COSMIC SMART(→＋重K)等招式來不斷牽制對手，若是對手在遠距離跳過來的話，可以用蹲下重P作遠距離對空，若果對手跳至你的前方，就可以用SCARLET TERROR來對空，不過若遇上對手跳到背部作出攻擊的話，筆者就提議用BACK SLASH(輕P＋重P)或者SHORT BACK SLASH(輕K＋重K)來作對應。



必殺技

ROLLING CRYSTAL FLASH(←儲→＋P)



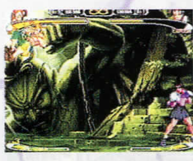
Barlog的招牌必殺技，出招時Barlog會在地上向前方滾動，到最後會用爪向前方刺出一下；而這一招的特點是出招快而且不斷有攻擊判定出現，收招時間亦十分快，大家可以在對手擋格了這一招之後立即用MIDDLE CLAW(↙＋重P)來作封位之用，因為對手十分難作出反擊的。就因為這一招的出招時間十分快的關係，所以大家可以用較輕的通常技來cancel使出作為連續技之用，但這一招的弱點，就是有時候對手會在中這一招的途中可以突然回復擋格動作，這亦是ROLLING CRYSTAL FLASH多年來唯一的弱點。

SKY HIGH CLAW(↓儲↑＋P，攻擊判定出現中按P掣能令攻擊形式改變)



出招時會先借牆跳躍再在高空或低空中迅速用爪刺出；由於這一招的攻擊速度亦稱得上快，所以若配合飯綱DROP或FLYING BARCELONA ATTACK交替使出的話，對手可能會因應變不及而中這一招，不過SKY HIGH CLAW的弱點，就是在對手擋格了之後，硬直時間十分長，所以千萬不可以過份依賴這一招來作主攻招式。

FLYING BARCELONA ATTACK(↓儲↑＋K，借牆跳躍後按P掣，下降中能以控桿控制左右移動)



同樣是一招在借牆跳躍之後會出招的必殺技，當在借牆跳躍之後，大家可以利用控桿來控制飛行方向，當大家在認為適合攻擊的時候，就可以按一下P掣來攻擊對手，而這一招的攻擊範圍十分大呢，亦因為這一個原因，大家可以在借牆跳躍之後不按P掣選擇不攻擊而回落到地上，又或者用最爪的最左方或右方端部來攻擊對手，這樣就可以大大減低被對方反擊的機會；若是對手不作出任何行動的話，你亦可以選擇用飯綱DROP來捉他一個措手不及。

飯綱DROP(↓儲↑＋K，借牆跳躍後近敵時控桿↑以外方向＋P，下降中能以控桿控制左右移動)



這亦同樣是在借牆跳躍之後才可使出的招式，當在借牆跳躍之後，大家同樣可以利用控桿來控制飛行方向，在接近對手近身體至腰部位置的時候，就可以拉控桿←／↙／↓／↘／→再按P掣來捉對手，雖然這一招的攻擊力的確不俗，不過由於這一招要絕對性擊中對手實在有點難度，所以千萬不可以太過依賴這一招來作主道攻擊；若對手正於使出飛道具狀態，使出這一招的確是首選。

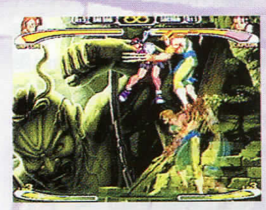
SCARLET TERROR(↙儲→＋K)



擁有一小段無敵時間的必殺技，使出時Barlog會向斜上方翻一個筋斗並且同時間作出攻擊，對地對空皆十分適合，由於這一招有無敵時間的關係，所以用作對空會比較好一點；用輕K使出的話就只有1hit，而重K使出就會有2hits的效果。不過這一招的唯一弱點，就是若對手是跳至你的背部來攻擊的話，這一招是極有可能會攻擊落空。

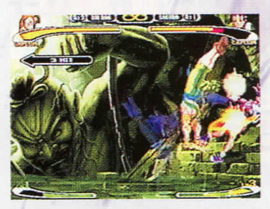
超必殺技

ROLLING 飯綱DROP(↙儲↘↙↗＋K，借牆跳躍後近敵時控桿↑以外方向＋P，下降中能以控桿控制左右移動)



飯綱DROP的超必殺技版，特點是威力十分大，不過由於這一招在借牆跳躍之後會出現暗轉畫面，所以對手一定會知道你是正在使出這一招，不過由於這一招是有普通攻擊(類似FLYING BARCELONA ATTACK)及投技攻擊(類似飯綱DROP)的變化，所以就算因為距離關係而用不到投技來攻擊對手，亦會自動使出普通攻擊那一記來攻擊對手，這亦是這一招的優點；不過普通攻擊的那一下的攻擊力的確弱了一點呢……。

SCARLET MIRAGE(←儲→←→＋K)



SCARLET TERROR的超必殺技版本，特點是就算是level 1也有頗長的無敵時間，所以大家可以放心用作對地或者對空之用，如果對手近版邊而且中了這一招的話，大家是可以用次使出這一招來作空中追打的。不過這一招與SCARLET TERROR擁有同一個弱點，就是若對手是跳至你的背部來攻擊的話，這一招是極有可能會攻擊落空，這一點大家要多加留意呢。

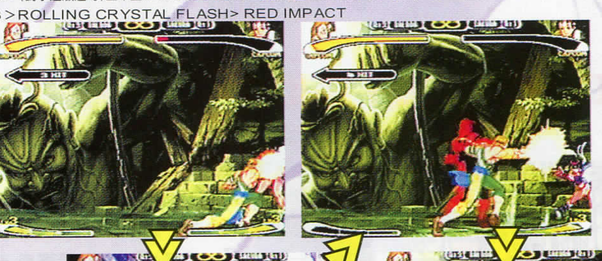
RED IMPACT(←儲→←→＋P 持爪以及LV 3或MAX專用)

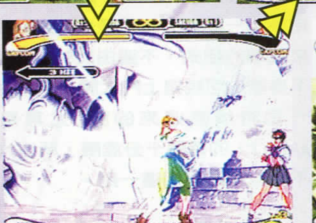


雖要level 3或MAX狀態以及手持爪才可以使用的超必殺技，特點是攻擊力十分大而且攻擊範圍十分遠，無敵時間亦十分長，所以若是在被對手緊纏著的話，使出這一招作出後攻是一個不錯的選擇。

連續技

1＞空中重K＞蹲下輕P＞ROLLING CRYSTAL FLASH
2＞(對手近版邊時)空中重K＞MIDDLE CLAW＞SCARLET MIRAGE(level 1)＞SCARLET MIRAGE(level 2)
3＞ROLLING CRYSTAL FLASH＞RED IMPACT



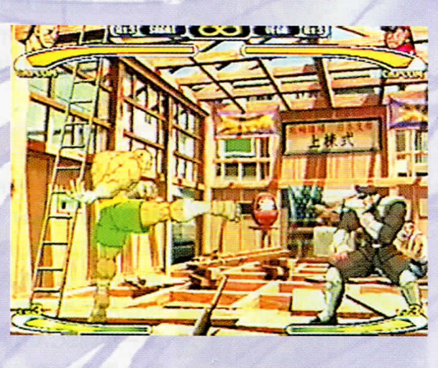




SAGAT (RATIO 3)
【各技解析】
通常技＆特殊技

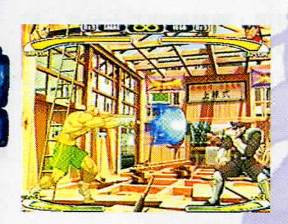


Sagat雖然一向給人的感覺是以波昇為主，不過由於TIGER SHOT及GROUND TIGER SHOT的收招時間太慢，而且TIGER UPPER CUT的無敵時間不長，所以可說是一直給人遺忘；不過今作中的Sagat，的確是有一定的可用程度，因為TIGER UPPER CUT的無敵時間不俗，而且加上有ratio及轉入系統，令到他的攻擊力以及及機動力大大提高(因為Sagat是ratio 3的角色)，所以當使用Sagat時倚靠TIGER SHOT、GROUND TIGER SHOT及TIGER UPPER CUT來作波昇戰法是一個不錯的選擇；而於在近身戰時，大家可以用TIGER TYR(↙＋重K)或擁有2 hits的站立重K來截擊或牽制對手，當TIGER TYR擊中對手的話，更可以cancel任何必殺技來作連續技攻擊對手；最後一提，由於Sagat的轉入十分快，所以大家可以一試在使用了轉入之後使用TIGER UPPER CUT或TIGER GENOCIDE或TIGER RAID等超必殺技來「陰」對手反擊。



必殺技

TIGER SHOT[↓↘→＋P]



這可算是Sagat的成名絕技，在使出的時候Sagat會將雙手向前方推出一個光彈，由於他的身型比較高大，所以往往在使出後對手都會比較難跳起避過，不過亦由於這一個原因，在使出這一招的時候Sagat的下半身可說是中門大開，如果要對手是Dhalsim、擁有sliding系或一些擁有俯著身子來攻擊的招式，這一招的確有著一定的危險性。

GROUND TIGER SHOT[↓↘→＋K]



與TIGER SHOT大同小異的必殺技，不過這一招顧名思義是TIGER SHOT的貼地版，使出時Sagat會蹲下身子來出手推出一個光彈，由於這一個關係，所以這一招不怕一些sliding或是一些擁有俯著身子來攻擊的招式，不過由於Sagat使出時蹲下身體，可說是上門大開，若是對手在這一個時候跳過來的話(尤其是high jump)，的確是十分危險，所以大家千萬不可以過於濫用這一招。

TIGER CRASH[→↓↘＋K]



使出時用膝頭向斜前方輕微躍起作出突進攻擊，由於這一個原因，這一招可以在攻擊對手之後繼續取得較佳的位置來戰鬥，不過可惜的是這一招若用作對空用的話，的確及不上TIGER UPPER CUT好，因為TIGER CRASH並沒有無敵時間吧；不過大家還是可以用這一招來避過對的的貼地飛行道具向對手反擊。

TIGER UPPER CUT[→↓↘＋P]



無敵時間十分長的可靠必殺技，用輕P使出的話收招時間十分快，就算是攻擊落空的話都可以很速地再一次作出行動，至於重P使出，攻擊高度就會比較高，不過同樣地收招時間亦會相繼慢了下來。除了用作對空用之外，大家亦可以倚靠它的無敵時間來於對手出招時向對手作出反擊，又或者在使用了轉入之後使出。

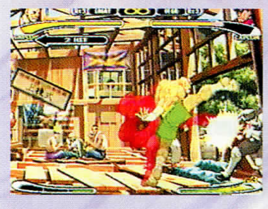
超必殺技

TIGER GENOCIDE[↓↘→↓↘＋P]



連續使用TIGER UPPER CUT的超必殺技，無敵時間比TIGER RAID長一點點(以level 1來計算)，大家除了可以在配合連續技使用之外，還在以嘗試用level 2或以上的TIGER GENOCIDE來作對空之用。

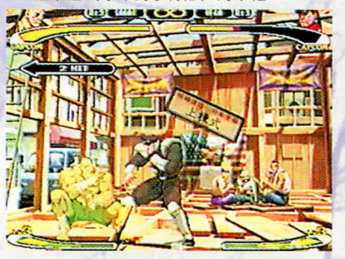
TIGER RAID[↓↙←↓↙←＋K]

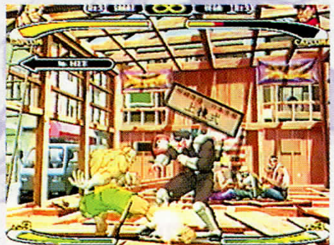


使出時會向前方連踢數腳，然後再輕微躍起於低空中向前用腳伸出攻擊的超必殺技，雖然這一招的無敵時間比起TIGER GENOCIDE短，不過這一招向前方的攻擊距離遠，所以用作連續技中使用是唯一最佳的途徑。

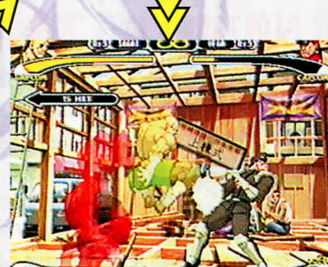
連續技

1 > 空中重K>TIGER TYR>TIGER CRASH
2 > 空中輕K(擊中對手背部)>蹲下輕K>站立輕K>TIGER GENOCIDE
3 > 空中輕K(擊中對手背部)>蹲下輕Kx2> TIGER TYR>TIGER GENOCIDE









VEGA(RATIO 3)

【各技解析】

通常技＆特殊技

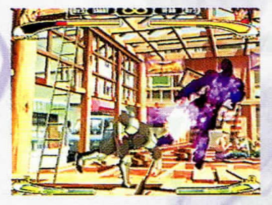


雖然VEGA並沒有任何特殊技，不過他的通常技已經是十分不俗了，其中尤其是以他的蹲下重P及站立重K最為霸道；蹲下重P出招時間十分快，而且判定十分大，所以可以用作應付一定對手的招式；至於站立重K的攻擊距離實在十分遠，在一定距離時用這一招作封位及截擊都十分好，可說是VEGA的靈魂招式。蹲下重K雖然出招時間快而且攻擊距離遠，不過由於這一招的收招時間十分長，所以若對手擋格了的話就會極為容易受到反擊。空中輕K及重K都可以用作攻擊對手背部，大家可以多加利用(尤其是沒有無敵對空技的角色)。至於對空技方面，除了可以用垂直跳重K之外，還可以用站立重P來對空，雖然VEGA並沒有絕對可靠的對空技，不過若大家想絕對安全的避開對手的攻擊，亦可以選擇使用轉入這一個途徑。



必殺技

PSYCHO IMPACT[←儲→＋P]



VEGA新必殺技之一，使出時會向前方突進並且連續攻擊兩下，輕P使出的話向前移動的距離會比較近，重P使出的話向前移動的距離會十分遠；至於這一招的最大特點，就是出招時間十分快，大家可以利用較輕的通常技cancel使出作為連續技之用，而且這一招的收招時間亦十分快，在擊中對手而對手擋格了之後，大家差不多可以立即行動，所以各位要好好利用這一招的優點來使用這招新招。

PSYCHO PUNISH[→↓↘＋P]



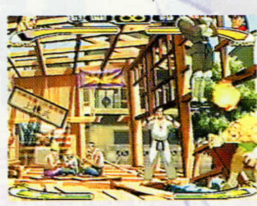
這亦是VEGA另一招新加必殺技，出招時VEGA會向用拳在前方擊出一道火光，特點是出招時間十分快並且可以反彈對手的一般飛道具。由於這一招的出招時間十分快，所以大家可以用較輕的通常技來cancel使出作為連續技，而且大家要記著這一招必殺技是不需要儲勁呢！不過有利必有弊，這一招的攻擊距離實在不是太遠，這亦是PSYCHO PUNISH的唯一弱點。

DOUBLE KNEE PRESS[←儲→＋K]



VEGA舊有的前方突進必殺技，使出時角色會向前方用腳攻擊，特點是出招十分快及攻擊距離遠，而且硬直時間短，所以不論用作配合連續技或是用作突擊均有著一定性的優勢；大家亦可以用作避過貼地飛行道具作出反攻之用呢。

HEAD PRESS[↓儲↑＋K]



出招時會躍上高空並且自動導向地用腳踩向對方的必殺技，雖然這一招看似十分有用，不過對著一些有無敵對空技的對手就十分危險，因為這一招在空中滯留的時間實在太長，所以千萬不可以過份濫用；不過若在對手正想使出飛道具的時候使用這一招有時亦會很有效。

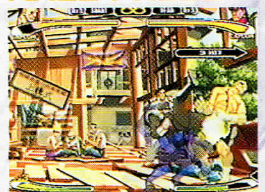
SOMERSAULT SKULL DIVER (↓儲↑＋P，之後再按P或HEAD PRESS後再按P掣)



出招時類似HEAD PRESS，不過首先VEGA會先在空中翻一個筋斗，再用雙掌在空中拍向對手，基本上這一招是用作誘騙對手使用HEAD PRESS然後再作出反擊的招式，不過在實戰上相信並不會太過有效，所以在使用前一定要想清楚才好使用。

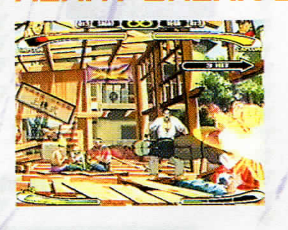
超必殺技

KNEE PRESS NIGHTMARE[←儲→←→＋K]



這是DOUBLE KNEE PRESS的超必殺技版本，出招快、收招快亦是KNEE PRESS NIGHTMARE的最大優點，所以大家可以用作突擊又或者配合連續技使用。

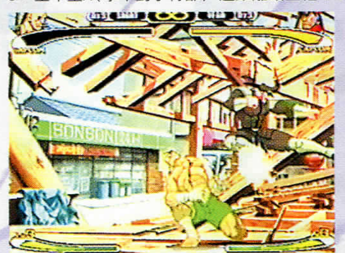
HEART BREAK DESPAIR[←儲→←→＋P]



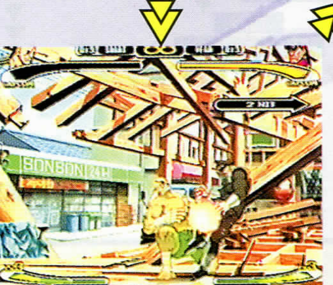
使出時VEGA會向前方鑽去，並且在擊中對手的時候再自動用投技攻擊對手的超必殺技，不過由於若對手擋格了的話VEGA會出現一斷頗長的硬直時間，所以這一招只適合用作連續技中使用。

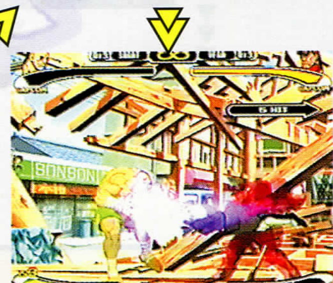
連續技

1 > SOMERSAULT SKULL DIVER>蹲下重P
2 > 空中重K>蹲下重P> KNEE PRESS NIGHTMARE
3 > 空中重K(擊中對手背部)>近距離站立輕Kx3> HEART BREAK DESPAIR











KANON 跟可愛「小妹妹」談戀愛

By女性擁護者隨風

DC

生產商：	NEC INTERCHANNEL
售價：	6800日圓
容量：	GD-COM
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中
AVG	

上期為大家介紹了五位女主角、六天的行程及故事，各位開始追求心頭好了嗎，有沒有好好認定目標呢？今回亦會為大家介紹講解每天的行程及注意事項，各位又可以繼續追求喜歡的女孩了！

1月13日

早餐的時候秋子阿姨勸我跟著出去

我跟在名雪身後追出去（俺も名雪の後を追いかける）

食完才去吧（食べてから行く）

幫名雪完成值日的工作嗎？

以條件來交換吧（条件次で手伝ってもいい）

還是不要（やっぱる嫌だ）

昨天有跟栞見面嗎？

有

沒有

有幫助名雪完成值日的工作嗎？

有為名雪完成值日的工作嗎？

有

沒有

要向香里詢問栞的事嗎？

要向香里詢問栞的事？

向香里沈默（香里には默っておく）

說有關栞的話題(栞)（栞のことを話す）

向香里詢問有關栞的事（香里に栞のことを訊ねる）

沈默（默っている）

打斷香里的說話

說出適當的話（適田なことを言う）

說出真心的話(栞)（本当のことを言う）

有

沒有

跟舞吃午餐

名雪說出有關做便當的話題

做便當吧！（弁當を作ってもらう）

拒絕（きっぱりと斷る）

栞在雪中出現

還是吃…（やっぱり食べる…）

絕對不吃（絕対に食べない）

之前有詢問香里栞是否她妹妹嗎？

沒有問

有問

栞和香里的關係

向香里詢問有關栞的事(栞)（香里のことを栞に訊ねる）

沈默（默っている）

跟亞幽在不好的天氣下相遇

因為這突然情況而離去（突っ切って帰る）

先在商店街買雨傘才回家（途中で商店街に寄って傘を買って帰る）

11跟12日有幫亞幽找東西嗎？

沒有

有(亞幽)

幫亞幽找東西

不如死心吧？(真琴)（諦めた方がいいんじゃないか？）

今日要找嗎？(亞幽)（今日も探すのか？）

有跟舞吃午餐嗎？

有

沒有

到晚上的校舍去找舞

真琴的大作戰4

有幫亞幽找東西嗎？

有

沒有

回憶的夢

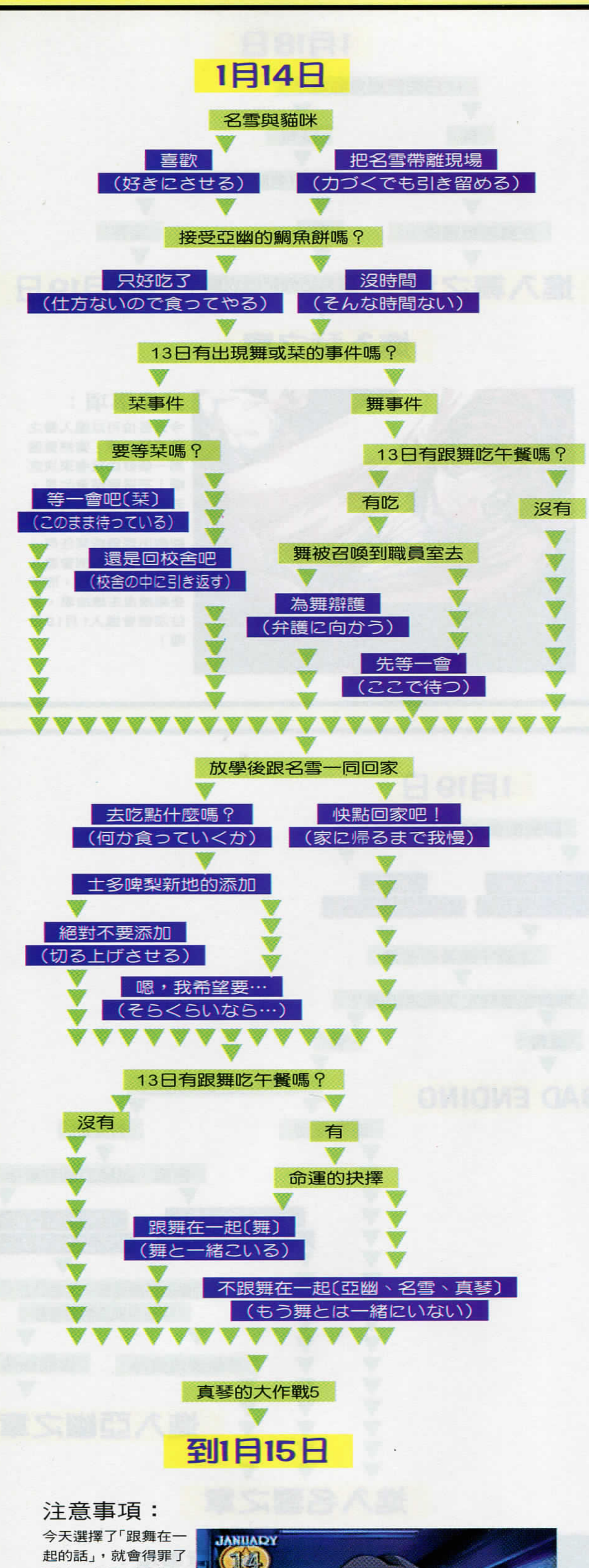
到1月14日

注意事項：

12日跟13日也是很多分歧的一天，只要作了一個錯誤的抉擇，玩者就會永不能翻身囉(笑)。當中舞跟栞相剋、亞幽跟真琴相剋，而名雪則沒有。而若今天沒有幫亞幽找東西的話，就不會出現回憶的夢，亦即是跟亞幽SAY BYE BYE囉。可是若幫助了亞幽三次的話，就會斷掉真琴的路線，怎辦好呢？

JANUARY 13 WED

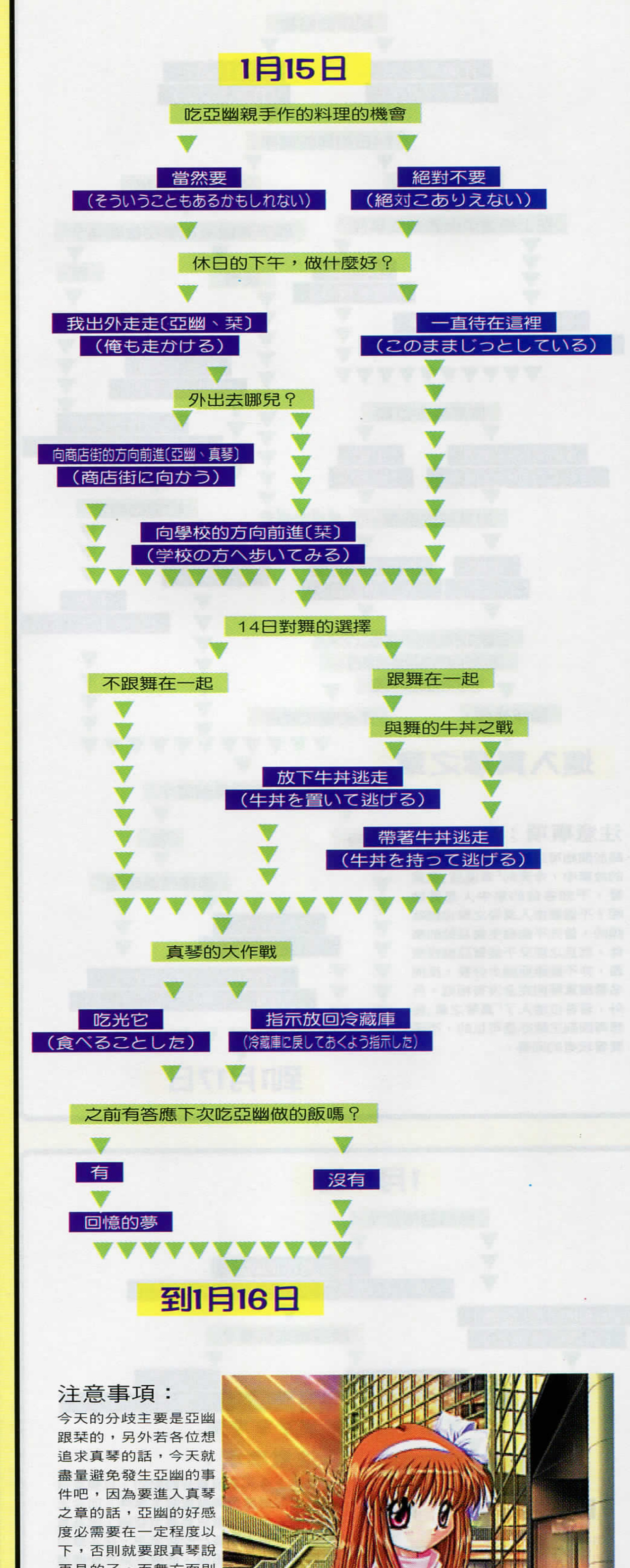
ふと見ると、秋子さんが何かを考え込むような仕草を見せていた。



注意事項：

今天選擇了「跟舞在一起的話」，就會得罪了亞幽、名雪及真琴，反之選擇不跟她在一起的話，就會斷線舞的路線，因此若玩者的目標並不是舞的話，記得選擇不要跟舞在一起，用以提升名雪、真琴及亞幽的好感度，而若目標是栞的話，根本不用理會，因為舞由始至終都不會出現。

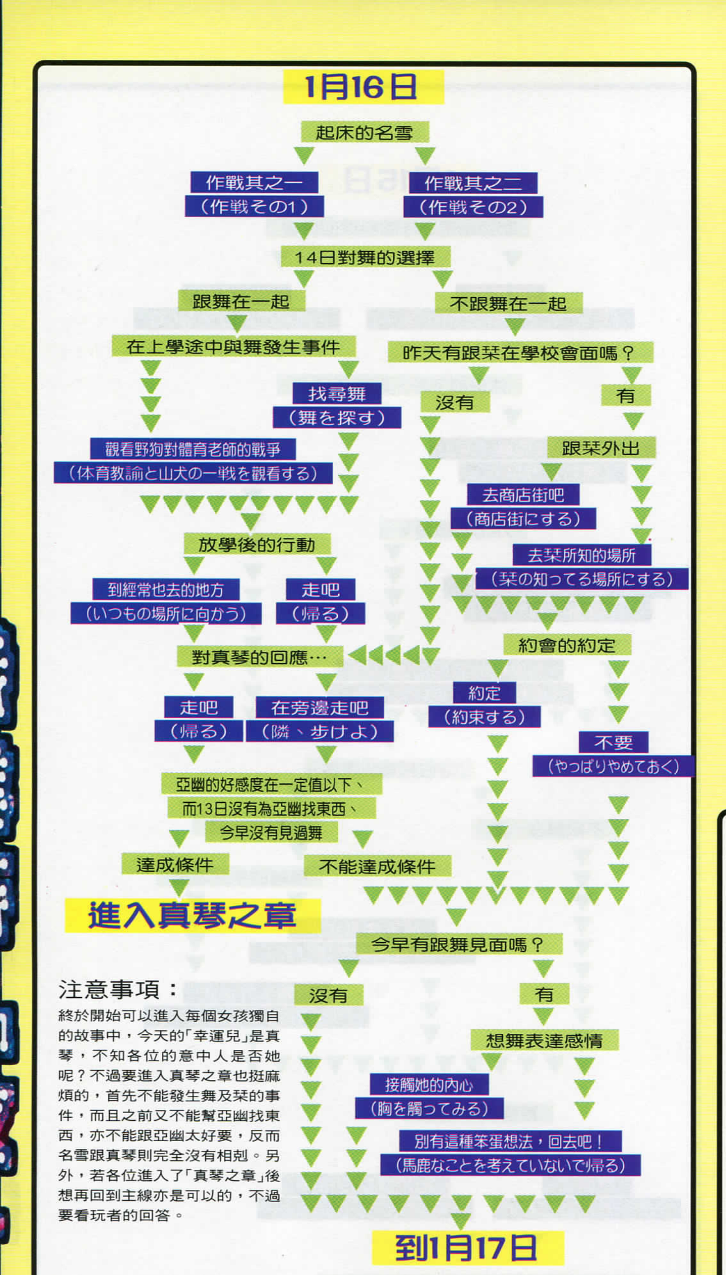




注意事項：

今天的分歧主要是亞幽跟栞的，另外若各位想追求真琴的話，今天就盡量避免發生亞幽的事件吧，因為要進入真琴之章的話，亞幽的好感度必需要在一定程度以下，否則就要跟真琴說再見的了。而舞方面則沒甚麼要注意的，只要持續去找她就行了，而名雪方面亦然，今天沒甚注意事項。





注意事項：

終於開始可以進入每個女孩獨自的故事中，今天的「幸運兒」是真琴，不知各位的意中人是否她呢？不過要進入真琴之章也挺麻煩的，首先不能發生舞及栞的事件，而且之前又不能幫亞幽找東西，亦不能跟亞幽太好要，反而名雪跟真琴則完全沒有相剋。另外，若各位進入了「真琴之章」後想再回到主線亦是可以的，不過要看玩者的回答。



注意事項：

基本上今天是沒有分歧點的，只要女孩子的好感度足夠就會發生事件。而今天會發生事件的就只有舞及亞幽，因為真琴已經進入了自己的故事中，在本章攻略中將不會再出現，而舞及栞亦快將進入自己的故事。而最遲的亞幽的名雪將會於19日進入其故事中，留意了。



注意事項：

今天各位可以進入舞之章或栞之章，當然要選那一個就由玩者來決定囉！不過要留意的是，若各位的心水之選是亞幽或名雪的話，今天不能夠出現舞或栞任何一人的事件，否則會進入她們自己的故事，而不是繼續走主線故事，各位沒機會進入1月19日囉！



注意事項：

主線的最後一天，若今天玩者不能進入亞幽或名雪的故事的話，就會進入BAD ENDING。而不論玩者一直是在攻略名雪或亞幽，抑或兩人同時攻略，要進入她們的故事都應該不是難事。名雪那邊沒什麼要求，只需好感度足夠，而亞幽那邊則需要之前三天都有幫她找東西，以及17號時有跟她去看電影便可。

亞幽事件簿

1月13日



放學後突然下雪，於是我決定到商店街買一把雨傘才回家，想不到竟然又讓我遇到亞幽這小妮子。今天下這般大的雪，但是她還是要留下來找東西，相信那件東西對她來說一定十分重要吧！可是在大雪中四處亂跑很容易感冒，於是我便把剛剛買的雨傘送給她，亞幽驚訝地問「傘子？」我以為她不明白什麼是雨傘，便向她解釋道是在下雨天時用來擋雨的雨具。她生氣地道當然明白雨傘的用途，可是為什麼我會把雨傘送給她呢？這個當然是因為我不想她感冒啦，這笨小孩！





『不知不覺認識了AYU好一段時間，這幾天我們常常出來玩呢！今天大家出來玩的時候，AYU發現了一部夾娃娃的遊戲，她很想得到當中的洋娃娃，於是投入硬幣試試可不可以把它夾起，結果失敗了。看到她垂頭喪氣的樣子，我便自告奮勇說要為她把娃娃夾出，可是花了差不多一千日圓還是失敗了，最後AYU阻止我繼續玩下去。我對她承諾道「雖然今天我夾不到它，可是總有一天我會送給妳的！」她聽後終於露出笑容，並拉著我說要去吃鯛魚餅「我沒有錢喇！」「我請你吧！」結果兩人快快樂樂地渡過餘下的時間…』



1月14日



距離上學還有好一段時間，又不想在學校中間晃，於是我決定先到商店街逛逛才上學，看看能不能遇到相熟的朋友。到達商店街後我四處觀看，突然聽到一點怪異的聲音，原來亞幽也在呢！她手上拿著一個啡色的小袋子，我問道那是什麼東西，她笑笑說袋中是鯛魚餅，還問我要吃嗎？突然我興起了作弄她的念頭，並對她說我的上學時間快到了，不能夠站在這裡慢慢吃，不如你把整袋都送給我吧。她叫嚷著說不行，生怕我真的會把鯛魚餅搶走似的，我只好笑笑不再作弄她。我問她今天的鯛魚餅是在哪裡「拿」的喇？她生氣地道這是別人覺得她可愛於是請她吃的。我們邊吃邊說，很快就把五個鯛魚餅「消滅」掉，而我也告別了亞幽返回學校。不過那些鯛魚餅還真好吃呢，呵呵！

1月15日



咦，是不是我眼花呢？一早起來竟然會看到亞幽在我家？原來是秋子阿姨在街上遇到她，於是便邀她來家中吃早飯。亞幽說很羨慕阿姨煮的東西這般好吃，我笑問她也想煮嗎？她不忿地說料理可是她的專長呢，她所煮的東西可是十分好吃，我取笑她說「妳的專長不是吃飯不付錢嗎？」她生氣地說下次煮飯給我吃，一定會令我另眼相看，我回答要吃過才知呢！過了一陣子，她說要到商店街去，我把她送出門口後問她這麼早去商店街有什麼事嗎？因為店鋪都還未營業呢！亞幽回答說是找東西，對了，她還未找到呢。到了下午的時候我再到商店街去，竟然又遇到亞幽，她還未找到嗎？亞幽說她要離去了，遲些再繼續尋找，我鼓勵她繼續努力，一定會找到的。





『看到AYU跑過來後，我把手伸出來，她看到我後，臉上夾雜著高興與驚訝的表情，因為我手上拿著一個笑臉娃娃。我們到商店街後，AYU露出不太快樂的表情，原因是我快要離去了，要回到本來的地方繼續學業。「你還會回來嗎？」「當然。」「你要走了…你走了後會忘了這條小街道，會忘了我嗎？」「當然不會，我又怎會忘了你這個麻煩女孩？」「答應我要想我喲！答應我要再回啊！」「嗯，我跟你做約定，我一定會再回來的！」兩隻細小的手指勾在一起，為再次見面的承諾做見證…』

1月18日



亞幽跟秋子阿姨到底是什麼關係？！為什麼阿姨老是邀她到家中遊玩？我今天一早起來後，竟然看到亞幽在客廳中，嚇死我了！她看到我下來，便問我等會兒有什麼事要做嗎？我回答說當然是溫習功課囉！她愕到後一臉欲哭的樣子，說假日應該出去玩玩才對，還邀請我一起去玩。敵不過她的「眼淚攻擊」，我便跟她約定4時半在車站集合，一起去看電影吧，她這才快快樂樂地回家，還被阿姨笑我倆是去約會呢！



差不多入場時我問亞幽我們看的是什麼電影，她竟然回答不知道，到達戲院後才知原來是恐怖片。亞幽看到後嚇得不敢入場，可是由於電影快要開始了，於是我便強拉著她入去，結果她在哭聲與叫聲之中看完了這套電影，不過真的有這麼恐怖嗎？看過電影後已經到晚上，亞幽看到四周漆黑一片覺得很害怕，我對她說不用害怕，有我在嘛。我陪她走到小徑才各自回家，臨別前我跟她說「今天過得很快樂呢！」



1月19日

跟名雪到商店街去時竟然會遇到亞幽？而且名雪還跟她一見如故，立即成為了好朋友，名雪更邀請亞幽到家中住一睡，反正阿姨一定會答應嘛！看上去這樣子也沒什麼不好，而阿姨又這麼喜歡亞幽，於是我也加入遊說亞幽到家中睡的行列，終於她亦願意到家中來睡一晚。晚飯過後大家也準備洗澡，我開玩笑地問亞幽要否一起洗，令她變得滿臉通紅，哈哈。



『在夕陽下，紅色的天空、紅色的雪上，手指緊扣著，我們做了約定…』這是什麼夢嘛？因為做了一個奇怪的夢而半夜醒來，剛好有點渴便打算到客廳去喝水，怎料竟看到亞幽獨自飲泣，她睡不著嗎？原來她想去洗手間，可是卻因為怕黑而不敢去，這傻丫頭！幫她「解決」後，大家都覺得有點兒肚餓，於是亞幽便說煮東西給我吃，但原來她是在很耐之前煮過，現在已經忘記了，結果…大家也沒得吃囉！



『AYU怎樣一臉難過的樣子，發生了什麼事嗎？她拿著一個袋子，我問她袋子中的是什麼東西，烏黑墨漆的，她告訴我是她作給我吃的「糕點」，不過是燒焦了嘛…看她一番心意，因此我冒著生命危險把那糕點吃下去。「好硬。」我問她在哪學的，她回答說是從料理學院…的廣告上學的，難怪…』



「進入亞幽之章」

名雪事件簿

1月13日



今天早上名雪終於願意乖乖起床，更可以慢慢地吃早飯，真有點點奇蹟的感覺。在吃早飯的時候我說秋子阿姨煮的東西很好吃，並向她詢問有關汁料的調製方法，怎料阿姨話匣子一開竟然停不下來，嚇得我立即逃出去找名雪一同上學，想不到回到學校後她竟然要我為她做值日的工作，我以一頓飯的條件答應了她。

到午飯時候名雪突然跟我說，每天早上作飯盒好嗎？我問是誰作呢，秋子阿姨嗎？名雪說當然是由她自己來作啦，一旁的香里聽到驚訝得把眼睛將得老大，差點沒大笑而矣。而我則說好呀，如果早上能夠準時起來的話。名雪生氣地看著我們兩人，我這才笑笑說「別這樣，我很期待你的飯盒呢！」很快便到放學了，名雪還是需要參加學會活動，我只好獨自回家。

1月14日



唉，我現在根本成為了名雪的「鬧鐘」了！每天早上的工作就要用盡一切方法把名雪弄醒，不過秋子阿姨倒是很喜歡我成為「人肉鬧鐘」喇。吃過早飯後我們慢慢走向學校，途中名雪看到一隻小貓，她興奮地看著小貓不願離去，看她好像很喜歡這小貓的樣子，我便把小貓抱到她的懷中。過了好一陣，眼看快要遲到了，雖然不忍心但我





亦只好拉著名雪離去。吃過午餐後，名雪過來邀我今天放學一起回家，我帶著惡作劇的心情，裝作不明白她說什麼，對她說「誰的約定？」「你的。」「和誰約定？」「跟我。」回家途中我們蹓道到商店街走走，名雪突然說肚子餓，於是我們先到茶室吃點東西再回家，猜不到名雪竟然一口氣點了三個士多啤梨新地，還問我要不要吃，我倒是比較想她快快吃完回家！但是看來一會兒回到家她也不一定會吃晚飯，希望秋子阿姨不會生氣吧？

1月16日



咦，天要下紅雨嗎？名雪竟然懂得自己起床，已經在吃早飯了？看清楚一點，才發現原來她還在睡眠狀態，連睡衣也沒換，可是卻懂得吃東西…為了叫醒她，我在她臉前不斷灑胡椒粉，讓她打了一個大噴嚏，但很快地又睡著了，沒辦法下我只好快快吃了早飯才想辦法。吃過早飯後我對名雪說上學了，她似懂非懂的拿了書店出來，可是卻乃未換衣服，我叫她先換衣服啦，她竟然在客廳裡脫起衣服來，氣死人喇！終於把她弄到房中讓她換衣服，她卻穿了便服出來，弄了很耐終於才得到一個上學的打扮。不過一到外面，名雪竟然立即清醒，並問我為什麼她連早飯都沒吃就換了校服。我沒好氣地告訴她「你吃過了喇！而且我們不走快點的話便遲到了，走吧！」名雪嘟著嘴老不願意的，可是眼看快要遲到，我只好拉著她向學校狂奔。又是一個多災多難的早上…



1月17日

名雪這隻小懶豬因為今天放假，所以到現在還在睡夢中，到吃早飯的時候終於看到她出現，不過還處於半睡半醒的狀態。直至午飯的時候，她才真真正正的清醒，但我卻覺得她睡著的樣子要更可愛，因為她現在不斷罵我什麼「食相差」的。唉，名雪怎樣這般像一個「小師奶」？吃過飯後名雪跟阿姨出外買東西，我只好回到房間繼續溫習，就這樣，我渡過了一個非常沈悶的星期天。



1月18日

不知道鄰居會否以為我們家正在裝修呢？每天早上都要製作極大的「噪音」才能把名雪叫醒。不過今天比較容易，我只是不斷拍門便能把名雪叫醒，不過為了確定她是清醒，我便問了一連串的問題看看她是否能夠回答。吃過早飯後我跟她慢慢地走回學校，不用趕路地上學真舒服。很快地完成了這一天的課堂，我跟名雪決定一起回家。在回家途中經過告示板，名雪告訴我遲些學校將會舉行舞會，我吃驚地問是否一定要參加，聽到她回答是自動參加後，我頓時鬆一口氣，我對這種事可謂毫無興趣呢！但是看到名雪好像很期待的樣子，難道她想參加？



1月19日



難得今天可以慢慢回校，名雪竟然突然告訴我，她的手錶停了，換言之…我們也許快要遲到了！不顧一切地跑回學校，幸好還有三分鐘才響上課鈴，為了避免下次再有這種事發生，我約定名雪放學後一起去商店街換電池。不過，名雪真的很累嗎？竟然在上課途中睡著了，我趕緊在老師發現之前叫醒她，不然後果不堪設想了！好不容易待到放學，我們立即往商店街去，可是名雪覺得有點餓，於是我們換電池後便去吃點東西。在回家之前，名雪說想四處逛逛，我沒什麼意見，於是便一起閒逛到晚上，臨離開前名雪看到一顆紅色的小玉，說很喜歡，我看看並不是太貴便買來送給她，令她感到十分高興。



「進入名雪之章」

舞事件簿

1月13日



吃午餐的時候我又去找舞學姐，而上次認識的佐祐理學姐還是她在一起，於是我們三人展開了愉快的午餐。雖然舞學姐一直沒怎樣說話，可是我覺得她並不討厭跟我吃飯，甚至還有一點喜歡呢！午餐過後，佐祐理學姐詢問我們是否要喝紅茶，當她把茶壺打開時，紅茶的清香立即四散開來，此時我才發現學姐的飯盒是她親手作的，我問她早上很早起床嗎？她說她晚上11時多就睡覺，跟我是不同世界的人呢！這樣子，快樂的午餐時間過去了。



吃過晚飯後，我再次回到學校，舞學姐果然也在。她看到我並沒有說什麼，亦沒有驚訝，我問她會否感覺困擾，我有否打擾她？可是舞學姐並沒有回答，沒有表示困擾，亦沒有歡迎。既然如此，那我只好每天都去打擾她囉！

1月14日



最近幾天的午餐時間我都跟舞學姐及佐祐理學姐在一起，但是今天我到平時吃飯的地方時卻見不到她們。到放學的時候我遇到佐祐理學姐，於是便問她今天是否發生什麼事？後來發現原來是舞學姐被召到職員室，很大可能是因為她晚上回校的事情，我得知後立即趕到職員室，我絕不能讓舞學姐被退學！到達後舞學姐亦則從職員室中走出來，我問她到底甚麼回事，她只是說沒有問題的，還叫我放心。

到晚上我再次到學校去，看著舞學姐，我決定要跟她在一起，我要保護她！她看到我雖然沒說什麼，但好像有點安心、有點早料到的感覺，我對她說今日吃壽司，她竟然說不喜歡吃，她竟然回答我，而不再是靜靜地不作聲了！我叫她吃一點點吧，很好吃的，她才慢慢地吃起來。今天晚上很平靜，沒有出現魔物，我們便渡過了一個「溫馨」的夜晚。



1月15日



雖然今天是假期，可是魔物是沒有「假期」的，因此在晚上我再次到學校去。今天我帶著牛丼飯去，我問舞學姐喜歡吃嗎？「不討厭…」我為牛丼飯澆上豉油後，她把一直拿在手上的木劍交給我，拿起飯慢慢吃起來，可以看著舞學姐吃東西，真幸福呢！突然感到一陣異樣的氣氛，舞學姐要我先拿著牛丼飯，而她自己則拿起木劍開始戰鬥。被這突如其來的情況嚇得不能彈動的自己，只能呆呆地拿著牛丼飯站著。正當我不知該怎麼辦的時候，魔物竟然向我作出攻擊，此時我的想法就只有一定要好好「保護」學姐－的牛丼飯，於是便拿著飯死命地逃跑。可是我的速度始終比不上魔物，很快地我被它們追上並被推倒在地，牛丼飯亦掉在地上，幸好此時舞學姐及時趕到並把魔物消滅，否則可能我會跟牛丼飯落得一樣下場。「對不起，沒能幫你看管好牛丼飯…」「…不要緊…」



1月16日



想不到在上學途中竟然會遇到舞學姐，這還是第一次呢，而佐祐理學姐也在，於是我們便三個人一起回校。從遠處就聽到學校很嘈吵，是否發生了什麼事呢？原來有一隻野狗跑了進來，現在體育教師正跟牠對峙著，突然牠向我們的方向撲過來，千鈞一髮之際舞學姐拿出木劍把野狗擊倒，四方八面即時傳來不少批評舞學姐的說話，說什麼她不愛護「小動物」什麼的，真過份！不過舞學姐並沒有理會他們，反而把飯盒拿了出來給野狗吃，並靠著輕輕的撫摸來安撫野狗，雖然舞學姐還是毫無表情，可是我感受到她那溫柔的內心。

很快便吃完晚飯，我習慣性地拿著飯盒到學校給舞學姐。「今天吃壽司，想吃哪個？」「納豆卷…」到底舞學姐是習慣了我的存在，還是對她來說我的存在與否根本沒關係，她從來沒表示過快樂、驚訝、悲傷…連生氣也沒有。看著默默在吃東西的她，我對她說「笑笑可以嗎？」「……」「笑是很容易辦到的。」「……」還是得不到回應。一直停滯不前是沒用的，我遲疑的伸出手擁著她，但是她卻生氣地趕開我，並把劍架在我的脖子上。「別碰我！」這就是你的回答嗎…？



1月17日



「舞學姐？」奇怪，舞學姐今天竟然沒來學校？她是否受夠了我的煩擾而逃避我呢？不死心地繼續等待，舞學姐終於出現，太好了！她慢慢地接過飯盒，放下木劍吃起來，吃到一半的時候，舞學姐突然拿起木劍跟魔物戰鬥起來，可是過後卻像在沒事一樣繼續吃飯，她每天都是這樣生活的嗎？我待她吃完後對她說一起回家吧，可是她卻一臉不明白的樣子。「我想跟你一起回家。」可是舞學姐還是沒有反應。到底她是不明白我的感情，還是在拒絕我的感情呢？無論如何我是不會放棄的！

1月18日



一直被人誤會不難受嗎？為了幫助舞學姐不再被人誤會，我開始了一連串的「川澄舞 提升校內人氣計劃」，



我想了很多種不同的方法，可是都好像沒什麼用處。於是我只好向同是女性的名雪詢問怎樣才能令一位女生變得可愛，於是她告訴我學校快將舉行舞會，女孩子可以在舞會中展現其最美的一臉。我聽後立即要求舞學姐參加，而佐祐理學姐亦說會陪她一起參加。可是想不到舞學姐竟然會有晚禮服，我跟佐祐理學姐聽到時也嚇了一跳。

天天吃飯也會感到悶吧？因此今天我帶了點糕點給舞學姐吃，我問她喜歡吃嗎？「不討厭…」對舞學姐來說，「不討厭」大概就等於「喜歡」吧？吃著吃著，又有魔物突然出現，舞學姐只好放下手中的食物開始戰鬥，可是她這樣子邊打邊吃，會覺得食物好吃嗎？



「進入舞之章」

栞事件簿

1月13日



我想起栞是香里的妹妹，於是便在空閒的時候問香里，知不知道栞每天都有來學校，想不到她竟然反問我栞是誰，難道她們不是姐妹嗎？我問她栞是否她妹妹，可是她卻一副不知道的樣子，難道真的是我弄錯嗎？午餐時間看到栞來了，於是我便到中庭去找她，看樣子她一定沒吃午餐，我便把她帶到食堂買點東西給她吃，她的衣著引來不少奇怪的眼光。吃過午餐後，我詢問她是否有一位叫香里的姐姐，她回答是，我說我們學校也有一位美坂香里，難不成會是同名同姓的人嗎？她但笑不語。看樣子我還是得不到我想要的答案，於是轉變話題，詢問她身體覺得如何，要小心感冒啊！可是她只是笑笑說沒什麼，並說會小心自己的身體。到底栞是不是發生了什麼事呢？但我卻什麼都幫不了她！





1月14日



午餐時間又到了，可是卻看不到栞的人影，難不成她今天不來嗎？我一直等下去，終於看到她嬌少的身影出現在我的眼眸中，可是看到她不斷喘著氣，我不禁罵她笨蛋。她無辜地說只是遲了一點，並叫我別生氣嘛，但我是氣她不愛惜自己的身體，看她喘得小臉紅紅的，我憐愛地說「下次再這樣子，我不買雪糕給你啊。」她嘟著小嘴抗議，但很快又露出笑容，因為看到我手上拿著雪糕，「我最喜歡吃雪糕了！」她笑著說。我邊吃邊說冷死了，而且過了一會還有點肚子痛，我不禁奇怪栞為什麼都沒事，她回答說因為她很喜歡吃雪糕嘛！我默默望著她開心地吃雪糕的樣子，情不自禁也露出笑容，但是午餐時間已經差不多結束，我們只好快快地把雪糕吃完離去，臨別的時候她對我說「我呀，最喜歡你了！」



1月15日



「栞會來嗎？」由於在家中很悶，於是便四處走走，想不到竟然來了學校。雖然栞應該也知道今天是學校假期，但難保這小丫頭不會傻呼呼地跑到學校去找我，畢竟最近我們每天午餐時間都在一起。不過現在已經過了午飯時間很久，即使她來了也已經離開了吧？四處張望的自己，竟然真的發現了栞小巧的身影，我半高興半生氣地走過去，問她不知道今天是假期嗎？她回答說知道。可是她怎麼還在等？若我不來呢她還要等下去嗎？以後還會有千千萬萬會假期她要怎樣等？「那你不來了嗎？」看她無助地說道，我建議不如到到別的地方吧！她問我這是約會嗎？「嗯，我們明天去約會吧！」「嗯，約定了喲…」放心，我不會忘的喇。看著微笑著離去的田，我的心好像被某些東西牽動著…



1月16日



昨天跟栞約定好今天外出，所以在放學後我便立即趕到平時見面的地方赴約，可是在途中卻遇到香里，她叫住了我，欲言又止的不知想說什麼，而且很快便離開了。到達後發現栞已經到了，我問她想到什麼地方去，可是她卻說由我決定，我想了很久後都只是覺得商店街比較有趣，於是我倆便向商店街進發。到達後栞一臉新奇地四處張望，看到遊戲機店後還吵著要進去，於是我便換了一些零錢跟她進去玩遊戲。可是想不到栞這麼…「利害」，我跟她玩「打怪物」的遊戲，她竟連一分也不能得到，惹得我哈哈大笑，



而她則一臉無奈的離開遊戲機店。玩著玩著，已經接近黃昏，我們依依不捨地慢步著，因為大家都知道分別的時間已經到來。我們約定好下次約會的時間，臨別時我不忘取笑她剛剛的「戰績」，她笑著說一定會苦練的，要令我另眼相看！「嗯，下次我跟你去我所知道的地方玩吧！不要遲到喲！再見…」栞輕輕地說出這句話便離去了，我則望著她的身影漸漸遠去。

1月18日



習慣性的跟栞一起渡過午飯時間，看到她精神抖擻的樣子，我不由得有種安心的感覺。「今天精神不錯嘛！」「對呀，我的精神很好。」「這不應該由一位生病中的學生來說吧？」「嘻嘻。」「你的感冒好了點沒有？」「嗯…好了一點點吧…」怎樣她回答得這麼奇怪？感冒會只好一點點嗎？又不是很嚴重的病…過了一會栞對我說她快生日了，希望跟我一起過，我當然立即答應了她，並說一定不會忘記的。很快地，差不多又到上課的時候，栞提醒我不要忘記明天的約會便離去了。



跟栞道別後，我被一位一年級的女孩叫著，她問我剛剛是不是跟美坂同學聊天。我問她「你是說栞嗎？」她回答說忘了栞的名字，可是記得栞是她的同學，並只在開學禮回來過，之後都不見她的人影，好像是因為患了很嚴重的病呢！我聽後心頭一顫，好像一切都明白了。難怪她好像很虛弱的樣子…難怪她常常回學校來…難怪她不願意說出她有什麼病…可是，為什麼香里不看著她？為什麼不承認她？栞…只是一個體弱多病的少女啊…

「進入栞之章」

真琴事件簿

1月13日

在回家之前看到下雪，於是決定先到商店街去買雨傘，想不到在那裡我竟然會遇到真琴。她手上拿著一包肉，看來是幫秋子阿姨買東西吧？



可是她出神地望著遠方，不知道她在看什麼呢？我走過去跟她打招呼，但是把她嚇了一跳並快步離去，幹嗎不跟我一道回家呢？吃過晚飯後準備洗澡，看到真琴已經洗好，舒舒服服的樣子，於是我便打算先跟她聊聊天，可是她還記著我上次的「玩笑」，不斷罵我是



「放火魔」，用不著這麼緊張吧！由於今天很累，於是很早便睡覺，可是在關燈睡覺時，卻聽到有點怪聲及火光，原來是真琴這丫頭把煙火扔進我的房間。可是她不明白「道高一尺，魔高一丈」的道理，我飛快地把煙火拋出走廊，結果還是由在走廊的她的尖叫聲把全家人吵醒，而秋子阿姨抑壓著滿腔的怒火，問真琴幹嗎這麼晚才「玩」煙火。嘿嘿，知道我的利害了吧，真琴！



1月14日

回到家後真琴看到我手上拿著CD，問我剛剛是不是到商店街去，我回答是呀。她一臉很想去的樣子，其實她是想要漫畫及零食罷？她翻閱我手上的雜誌，無奈地說上面都是文字，她看不懂喇！我笑說漫畫就看得懂了？突然她指著漫畫茶室的招聘廣告問我是什麼，我說那些是讓人在當中吃東西、看漫畫的地方。「可以看漫畫嗎…」看樣子她很想去試試呢，於是我便鼓勵她打電話去試試，也許別人會聘請她。想不到她真的打電話去應徵，「怎麼了？」可是看她愁眉苦臉的樣子，該不會立即被別人拒絕了吧？「得到的回答是明天10時去面試…」說道後真琴便回房間了。那不是挺好的嗎？為什麼悶悶不落呢？噢！我明白了，一定是害怕吧？



1月15日

對了，真琴這丫頭今天很早就不見了人，聽秋子阿姨說她連早飯也沒吃便外出，看樣子是去面試了吧？到晚上終於看到真琴，於是我便問她今天的是否面試成功？可是她很不快樂地說失敗了，別人覺得她並不適合。我叫她看找兼職的雜誌繼續找工作嘛，老是無所事事並不是好事。突然秋子阿姨走過來，原來她聽到我們的對話，於是便過走問問是否發生什麼事了？我把事情的始末告訴了她，阿姨說她有位做育幼園的朋友正在聘請員工，問真琴有沒有興趣，反正試試也沒有損失，而且彼此認識又不會被欺負。不過看真琴好像不太願意嘗試的樣子，真不知她想做什麼樣的工作！





過了一陣子，我開始感到累了便準備洗澡睡覺，而真琴亦從浴室出來，剛剛洗完很舒服的樣子。我很快地進入浴室開始洗澡，但怎麼老是有一陣怪味的樣子？而且洗澡水的顏色也怪怪的。咦，這不是味噌嗎？怎麼浴室的水會加了醬料？難道…「真琴！你給我出來！！」一定是真琴這傢伙的「傑作」！可是她竟然問有我什麼證據證明是她做的。「你剛剛才用過，而且難不成是名雪或秋子阿姨把味醬料進去的嗎？」真琴這傢伙真是過份，氣死我了！



晚上睡覺的時候又聽到奇怪的聲音，看來又是真琴這小傢伙的「好事」吧？果然一出門口就看到真琴正在吃東西，正巧我也有些餓，於是我便成為「共犯」，跟她一起「消滅」那些食物。我們吃東西的聲音吵醒了名雪，我問她要不要吃，想不到名雪竟然把秋子阿姨也叫醒一起吃，而阿姨的脾氣還真好，不但沒生氣還替大家泡茶，結果大家都弄至三時多才睡。

1月16日

星期六只用上課半天的規定實在太好了，讓我可以回家吃午飯，秋子阿姨的所作的午飯簡直是人間美食。可是回家後竟然讓我看到真琴也在家，那麼育幼園的工作呢？真琴嘟著嘴說休息嘛，於是我便問她午飯過後要不要一起到商店街，卻被她一口拒絕。什麼嘛！可是當我出門到商店街後，卻發現真琴一直跟在我後面，於是我便問她是否有什麼事，但她卻說什麼事都沒有。那好，既然沒事便不要跟著我吧！可是過了好一陣子後，我發現真琴還是在我背後，這丫頭。我只好叫她跟我一起走，反正也準備回家了。跟她走著走著，發現她也挺可愛的嘛，突然意識到她是一位「女孩」、一位異性，不禁心跳加速。



突然真琴停下來，原來她腳邊有隻小貓咪，看她有點討厭又有點喜歡的樣子，我不禁把小貓抱起拿到她面前逗逗她，並叫她抱著。但是她卻不願抱，於是我說等一下買零食給她，抱著牠嘛。真琴聽到後立即快樂地抱著小貓跟牠嬉戲，過了一會兒更把牠放在自己的頭上，這小丫頭！接著我們返回商店街買零食，我問真琴不給她頭上的小傢伙吃嗎？於是她拿了一點點給小貓咪，想不到貓咪竟然把整塊搶走並跳到地上，氣得真琴追著牠跑。



之後我們繼續閒逛，走到天橋後真琴停了下來，拿著小貓伸出天橋，她想幹嗎呀？天橋下可是馬路來呢！「妳不要這樣吧，很危險的！」「沒關係啦，不會有事的。」正當我們正持續這樣的對話時，真琴手上的小貓不見了「啊呀呀呀呀——」這是小貓的哀號…我生氣地拉著真琴離去，並打了她一個巴掌，她怎麼能這樣做，小貓咪也有生命的！「小貓也是被人遺棄的…把牠帶到這麼遠來遺棄…」真琴說完便跑離我的視線，她這是話中有話嗎？回到家我才記起沒有買零食給真琴，可是令人驚訝的竟然是她還未回來！我問秋子阿姨是否有見過她，得到的回答卻只在跟我外出前才見過，到底她到哪去了？結果到了晚飯的時候她沒有回來…整晚也沒有回來…現在我才知道沒有真琴的晚上是多麼的冷清… GP



「進入真琴之章」

~TO BE CONTINUE~

TEXT BY史萊姆勇者SAKURA KI

DRAGON QUEST VII™

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

~伊甸之戰士們~

PS

生產商：	ENIX
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM×2
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RPG	

傳說英雄復活

上回提要：

基法王子為了要找尋自己生存的方向，於是決定留在遊牧民族尤巴魯之中，保衛需要令神復活的民族。主角們唯有與王子分別，繼續他們的冒險之旅程。他們在冒險過程中，得知古時大魔王和神之間發生戰鬥。大魔王在這場戰爭中獲勝後，便把世界所有大陸分割和消失。主角們需要利用神殿中的石板，回到過去的各個大陸之上，把魔王的手下和陰謀破滅，使被消失的大陸得以回復原狀。主角們除了把可以轉職的達瑪神殿拯救過來之外，還拯救了很多有問題的地方。當主角們在天才建築設計師巴羅古的時間之塔內，消滅了令時間混亂的魔物後，令到力多魯度鎮回復和平，同時北面的大橋也正式通行。

聰明而忠心的女傭

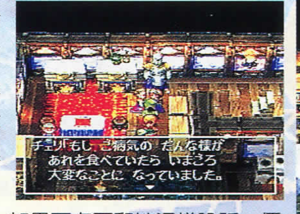
主角們通過了巴古羅設計的大橋，到達了利多魯度北面的大陸。一直往東北的方向前行，會發現一處很熟識的地形，原來是主角們曾經來過的古利菲歷克小鎮。因為主角們是利用不同的石板前來，所以時空比之前石化時遲了幾十年的時間。如果大家沒有善忘的話，應該會記得大財主波魯古的兒子伊雲喜歡了蓮達，蓮達為了替父母還債而下嫁伊雲。原是蓮達的戀人比比因為沒有勇氣的關係，所以不敢帶蓮達私奔，而且更獨自離開古利菲歷克。主角們從村民的口中得知，蓮達並沒有因為嫁給伊雲而得到幸福。自從伊雲家族因為園藝的生意失敗而破產之後，古利菲歷克的大屋被另一大財主卡沙多魯(カサドール)買了，他更成為了大屋的庭師。受不了這打擊的伊雲，每天都喝得爛醉如泥，而且還經常向妻子蓮達呼呼喝喝，有時更會出手打她。蓮達雖然和伊雲生了一個兒子，可是最後仍然忍無可忍，傷心地離開了這個城鎮。



當主角們來到卡沙多魯大屋的花園前，看到伊雲的兒子艾比(エペ)與父親發生爭執。艾比勸伊雲完成園庭的工作，可是伊雲卻沒有聽他的話便離去。主角從大屋中打聽回來的消息知道，大屋的主人卡沙多魯娶了以前在這裡當女傭的卡也為妻，可是她對以前的戀人伊雲仍有愛慕之心。由於卡沙多魯長期有病在身，經常要臥病在床上，因此家中的大小事務也是由她作主。她隨了請了伊雲當庭師之外，經常也會幫伊雲俾酒錢和做其他事情。主角再來到大屋的花園時，會看到女傭謝莉(チェリ)把卡沙多魯吃剩的食物餵給小狗吃。主角先去伊雲的家中，看到卡也與伊雲在談話。從二人說話的內容看得出，卡也對伊雲仍然死心不息，



而且看來還要為伊雲幹出什麼似的。再次到大屋的花園時，女傭謝莉看到小狗沒有精神，於是便叫了小狗過去她的身邊。忽然小狗突然倒地，謝莉便立即驚呼叫人幫忙，比比的兄弟波魯達便叫主角幫忙，送小狗到他的家中治療。





主角們把小狗送到波魯達的家後，用消毒草藥把牠治療過來。波魯達相信小狗並不是吃了壞了的食物，而是吃了有毒的食物。艾比也認同他的說法，可是謝莉不明白為什麼會有人對小狗下毒。波魯達問謝莉有沒有曾經給小狗吃過什麼食物，她只有把女主人卡也調味失敗的料理給小狗吃。這時她開始懷疑女主人卡也，並且好像想到了什麼似的。她把小狗拜託波魯達照顧後，便匆匆趕回大屋去。主角跟著進入大屋之內，只看到謝莉正向卡也詢問料理有毒之事。謝莉直指是卡也下毒害卡沙多魯，卡也當然否認曾經下毒。最後更警告謝莉，如果下次再和她這樣說話，便要立即離開這裡。謝莉無奈地回3F工作，主角來到她的面前，她說會繼續搜集卡也下毒的証據。





與鎮上的人說過話之後，主角們決定再次到大屋中找尋証據。正當主角們要進入大屋之時，和卡也撞在一起。卡也教訓了主角幾句後，便趕去伊雲的家中。由於她太過匆忙的關係，因此她掉了一個小瓶也沒有發覺。主角上前把那紫色的小瓶(ムラサキの小びん)拾起，然後到大屋3F的給謝莉看。玩者選擇使用(つかう)紫色的小瓶。之後，謝莉認出是卡也隨身攜帶的小瓶，並且要求主角把小瓶交給她。選擇是(はい)便會把小瓶交給謝莉，她拿小瓶內的東西確認一下。主角經過2F的時候，看到身體虛弱的卡沙多魯，為了要吃卡也的料理，即使女傭阻止也要到飯廳去，看來他真的很喜歡卡也所弄的料理。

謝莉為了確認小瓶裝著什麼東西，於是便拿去給波魯達看。結果不出謝莉所料，小瓶裡裝著的是毒藥。波魯達解釋這是一種慢性毒藥，吃一次是沒有作用的，長期吃下會令身體不知不覺間中毒。謝莉想到這個可能是主人卡沙多魯長期生病的原因，於是立即趕回大屋之內。當主角再次進入大屋時，卡也已經把料理弄好了。卡沙多魯請主角們和他一起用膳，這時謝莉請主人不要吃卡也的料理，並且向他說明卡也在弄料理中下了毒的事情。她對卡沙多魯解釋，他現在並非有病在身，而是因為身體中了毒。卡沙多魯向卡也質詢，她當然死也不認，於是謝莉便拿出紫色的小瓶指証她，但卡也始終也沒有承認自己曾經下毒。這個時候從屋外傳來叫卡也停止的聲音，原來是伊雲來了大屋。他向卡沙多魯說，是他指使卡也這樣做的。卡沙多魯聽後十分之憤怒，於是便立即趕卡也和伊雲離開，並且不要在這個城鎮中出現。





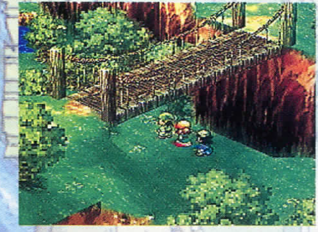
把卡也趕走後的卡沙多魯感到十分之傷心，一直以來卡也對他的感情，原來只是她的演技。聰明和忠心的謝莉，在花園中和康復了的小狗玩耍。來到艾比的家裏，看到伊雲留給他的信，艾比此時想起母親蓮達在離開前，叫他好好和父親在一起生活，可是現在連父親也要離開這裡。他決定和波魯達合作，繼續他們的園藝事業。從此以後，在古利菲歷克鎮中再也沒有看到卡也和伊雲的蹤影，更加不見比比和蓮達的出現。主角既然解決不了這裡複雜的愛情問題，唯有繼續他們的冒險之旅，離開古利科利古往東面去。

紅顏薄命





從古利菲歷克往東面行，會發現一個小鎮回憶之葉(メモリアリーフ)。當主角們進入小鎮時，撞到一位正在追著寵物史萊姆的女孩。聽到一把男人聲叫她做蓮達，相信是這小女孩的名字。那位男子向主角們道歉，他覺得主角們的樣貌和三十年前數位旅人很相似。原來他正是當年放棄愛人蓮達，獨自離開古利菲歷克的比比，這個小鎮便是他經營花園生意而建成的。由於比比仍然對蓮達有思念之心，因此到了現在他仍然是獨身。那位活潑小女孩是他的養女，他還把養女的名字改成蓮達。從小鎮的上方通道，可以進入連接山上修道院的山道。山道上除了有間破舊的木屋之外，還有一些隱蔽地方，可以發現有寶箱和洞穴。





通過了不太複雜的山路之後，到達了傑爾安奴修道院(ギュイオンヌ修道院)，修女們都是自給自足的生活著。在修院的後山會看到一塊修女比絲亞(シスターベシア)的墓碑。因為她生前希望死後安葬此地，每天從這裡看到回憶之葉的花園，所以修女們便在此為她安葬。主角在那墓碑前調查，看到修女比絲亞的原名叫做蓮達，莫非……。主角在修院與修女們談過後，知道半年前有位叫蓮達的女子，在修道院的附近倒下。把她救回來後便成為這裡的修女，但不幸地她很快便過世了。主角們正懷疑比絲亞是否從古利菲歷克離家出走的蓮達，眾人為了確認她的身份，於是隨即下山再次找比比問証。





回到回憶之葉後，比比發覺眾人的樣子很沉重，便問主角們發生什麼事。主角們把在傑爾安奴修道院中，發現蓮達之墓的事情告訴了他。比比十分奇怪為何主角們會知道蓮達的事情，更驚訝的是聽到蓮達的死訊，於是立即叫主角們帶他到修道院看看。眾人經過山路的破木屋之時，比比請求主角們到木屋之內，他要在到蓮達的墓前作一些心理準備(筆者想不到他三十年後，依然是如此優柔寡斷，唉…)。原來這間木屋是他當年離開古利菲歷克

後，途徑這裡興建的。自從他開始其園藝生意，漸漸地聚集了很多人，建成了現在的回憶之葉。不過當比比需要靜下來的時候，他便會到此木屋思想。瑪利比露和嘉保對比比顯得有點不耐煩，於是催促主角繼續前進。

ペペ「この地に やってきた私は
まず 荒れ地を きりひらいて
小さなハーブ園を作りました

來到傑爾安奴修道院後，比比便高聲問主角們蓮達之墓在那裡。有位修女聽到他的說話後，便前來問他是否蓮達的親人。比比向她解釋自己是蓮達的同年玩伴，修女似乎估到他便是比比。這時修女的態度大變：「請你回去吧！這裡從來也沒有一位叫做蓮達的女子出現過」。比比心急地道：「為何那麼冷漠，我是聽到關於她的墓，才會來看看。如果妳要阻礙我的話，我只好自己去找好了。」比比說罷便自己去找蓮達的墓碑。主角來到蓮達的墓碑之前，比比並不相信這事實。他說眼前的墓，只是一位和蓮達同名的人，現在的蓮達應該在古利菲歷克與伊雲在一起。「錯，蓮達已經不在古利菲歷克了」先前阻礙比比的修女說著出現。



修女：「在這裡長眠的，的確是你的同年玩伴蓮達，她在半年前來了這裡。」

比比：「既然和我這麼接近，為什麼不和我見面，這不是很奇怪的嗎？」

修女：「由於她把古利菲歷克的家人離棄了，因此覺得沒有面目去見你。」

比比對著蓮達的墓前說：「為何妳要在這個地方寂寞地死去，為什麼？如果當時我把妳從鎮裡帶了出來，妳便不會如此不幸。對不起，蓮達」

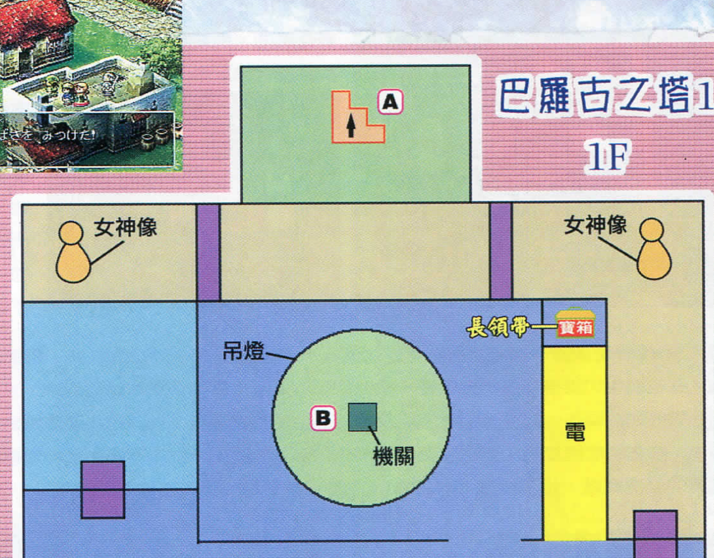
事情已經到了無可挽救地步，比比只好懷著難過的心情，和眾人一起為蓮達祈禱。之後比比便向主角們道謝，並且說自己會繼續的生活下去，還請主角們繼續旅程。又在無法幫助的情況下，主角們唯有繼續旅程。首先主角要通過巴古羅設計的大橋，才可以找到原先的轉移點，回到現實世界中的神殿裏。

天才的最後傑作

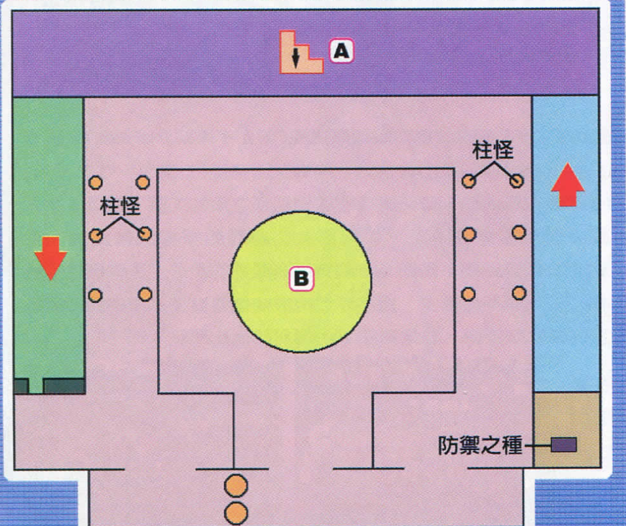
なんと!
キメラのつばさを みつけた!

主角們回到了現實世界之後，便乘船到世界上方利多魯度的新大陸進發。來到了現今的藝術之都利多魯度城，和以前的並沒有太大分別，只是「時之塔」已經失去了原來的效用。在最初遇上巴古羅私生女艾美莉亞的醫生家中，可以在地牢的寶箱找到了一塊「綠石板」。主角再在地牢的書架找到一封古舊的信，是艾美莉亞寫給古利尼醫生的。「當你看到這封信的時候，相信我已經不在人世了。在長年患病的日子中，令我知道我是誰人的女兒。由於我也不想成為那個人的負擔，所以我也不願和那個人說清楚。那人的舊朋友只有你一個，為何他要把女兒交託給別人？為何你要聽從那人厚顏無恥的要求？給永遠不變的朋友古利尼，艾美莉亞上」。雖然主角並不知道這封信有沒有用，不過還是先把它收起來。



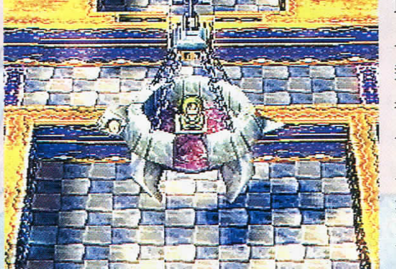


在利多魯度鎮內，還有一樣很有趣的事情，那便是能力值的比賽。比賽一共會分為三個項目，比力量(ちからじまん)、比外型(かっこよさ)和比聰明(かしこさ)。主角們只要到鎮上那間外型較為奇特的屋子內，登記比賽的項目，然後到鎮中的三塊排位表看看名次便可。如果玩者的能力因為升LEVEL和買了新裝備，令數值有所改變的話，便可以再次進行登記，而排名亦會有所改變。另外，在城鎮內聽到巴古羅在東面建成了最後的傑作「巴古羅之塔」，於是主角一行人便向那座巴古羅之塔進發。



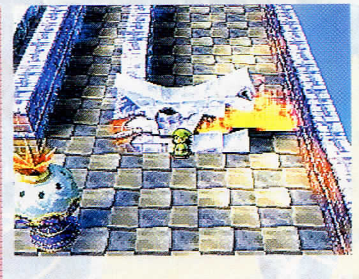


巴古羅是世上有名的天才建築師，他的設計可以用巧奪天工來形容，因此巴古羅塔的內部也並不簡單。玩者在1F之時，會看到有一些紫色的地板，其實這些是一些開關大門的掣。只要有物件放在地板上，那些門便會自動開啟，玩者要好好利用可以移動的物件，例如女神像和石頭等等。上到2F的時候，玩者會發現左右兩條通道上有向一個方向捲動著的自動走廊。玩者並不需要太過擔心，因為就算逆方向行也可以移動。不過玩者要留意左邊的走廊上，是有地方會掉到下層的，最好是從左數第二塊地板前進。到了中間的洞口時，主角跳下便會踏著1F的吊燈。按動燈上

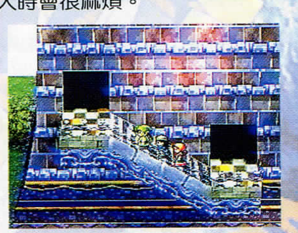


巴羅古之塔3　3F

綠寶燕尾服—寶箱　石
龍頭壁
B
C
龍頭壁　龍頭壁

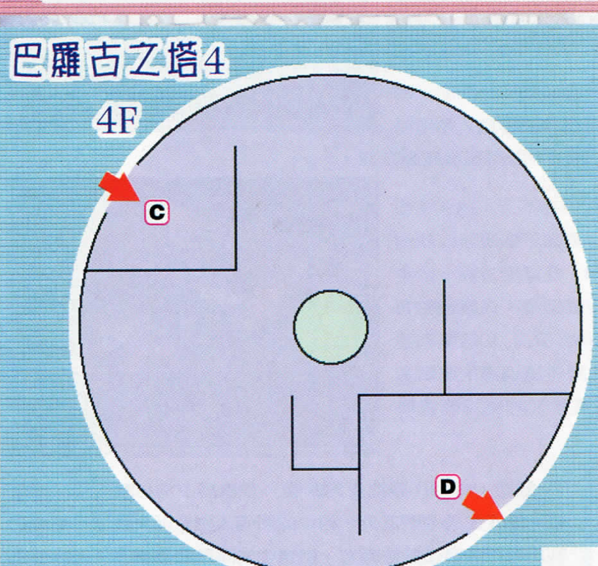


的機關，它便會載主角到3F。從3F的石碑的文字中，知道龍頭壁上的眼睛寶石，可以把龍口的火堵塞。主角把吊燈前的龍壁的眼(龍のひとみ)拆下來，再到右手邊的龍頭壁裝上龍眼，火炎真的熄滅了。其實不利用這個方法也可以通過火炎，只不過會被扣掉很多的HP，如果剛巧遇上敵人時會很麻煩。



來到4F之後，便會發現那地台是轉動的，不過由於結構比較簡單，只要按照地圖的方向便可以輕鬆通過。主角利用塔外圍的樓梯走到塔的頂層，把機關開了後會發現可以通往5F的入口。跳到入口後，主角們已經到達塔的中心部份。在正中央的

巴羅古之塔4　4F



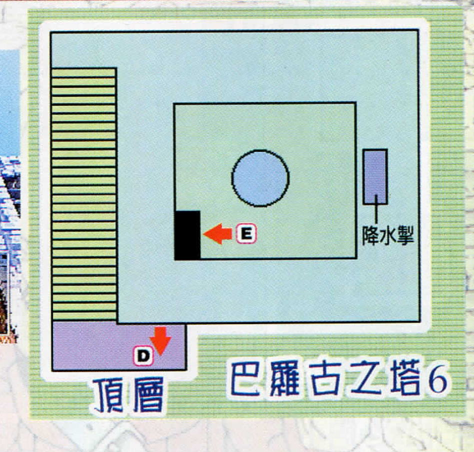
巴羅古之塔5　5F

機關　石板　黃石板　綠石板　寶箱　寶箱　機關
寶箱　寶箱　小徽章　聰明之種　電
像　E

房間會看到四個寶箱，但要進入那裡的話必先解決房間前的3個大石像。玩者只要觸動那三個機關，3個大石像便會自動消失。開啟房間的四個寶箱後，會取得綠石板和黃石板。另外，在這房間內的牆壁之上，掛著兩幅畫像。一幅名為「青春之日」，畫中的人很像巴古羅和古利尼年青時，還有一位很開心的小女孩。另外一幅是「我的愛女」，畫中人很像艾美莉亞。看來巴古羅對於古利尼和艾美莉亞很有感情，不過卻不知為何不認回自己的親生女？主角利用牆邊的小洞，跳到塔下便可以離開這裡。

“わが愛娘”とタイトルがつけられている。

巴羅古之塔6　頂層



再踏沙漠

主角們利用黃色石板之間的中央石板，再次踏足過去的沙漠地帶。來到沙漠之城內，主角們走到女王的面前。女王說已經等候主角多時，為了要酬謝主角們，便請他們到王城暗道的地下室取寶物。另外，女王還有一個請求，希望主角們可以把魔王像的眼睛「暗之紅寶石」(闇のルビー)的其中一半帶著。因為她感覺到，兩顆暗之紅寶石合在一起的話，便會有不好的事情發生。主角在城內B1F的右上方，會看到一個比較小的神像。把它推開了之後，便會發現秘密通道的入口，主角可以從地下室取得一塊紅石板。當主角們離開了沙漠王城之後，一直往北行便可以到達河川口，並且遇上沙漠之村的族長哈狄度，他現正為重建沙漠而負責搬運材料。哈狄度會問主角想不想再到「大地之精靈像」看看。選擇是(はい)之後，他便會與主角們乘木筏渡過河川。





哈狄度將木筏駛到大地精靈像前的岸邊著陸，還問主角記不記得當年打魔王像的事。從岸邊往北行便可以到達大地之精靈像工地，哈狄度早就已經到達，他與主角們對話後便去了幫忙。主角這時發現自己帶來的考古學者，竟然與哈狄度發生了爭執，而且兩人更動起手來，主角於是上前勸阻。

哈狄度：「這是我一直在找的頭飾，還給我！」

學者：「不，你的樣子會配戴頭飾嗎。如果你說這是你的頭飾，你有証據嗎？」

哈狄度：「沒有証據，這也不是我的物件，可是我必須要這東西。」

學者：「這與我沒有關係，快走開。」

哈狄度：「我要把這頭飾還給女王，如果你們(主角)認識他的話，請向他說明清楚」

主角連忙向那位學者解釋，他的頭飾是女王在魔王像戰鬥時遺失了。學者雖然顯得有點不願意，不過仍然把那頭飾交給哈狄度，接著主角與哈狄度一起回去沙漠之城。哈狄度把那王家之頭飾歸還給女王後，便向主角們道謝，說罷便回到沙漠之村。女王再次向主角們道謝後，主角們也是時候回到現實世界。

蓋世洪水

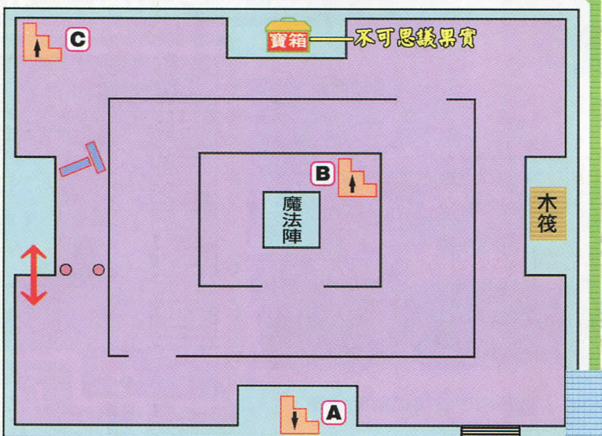




主角回到了現實世界後，會發現還欠一塊黃石板，才可以到達新的大陸，於是便四處找尋。不過這次的目的地不是現實世界中，而是過去世界中達瑪神殿的大陸。主角們利用藍色石板之間的左下方石板，來到達瑪神殿的大陸。不知玩者還記不記得，在解救假大神官之前，曾經被囚禁在謎之村莊中。那裡原本有一間由一個小姑娘負責的銀行，她會不準許主角們開她身邊的兩個寶箱。現在不需要經過很長的達瑪神殿秘道，便可以直接地進入謎之村莊，而且那位阻礙主角開寶箱的小姑娘也不在那裡，主角便可以在寶箱中取得那塊黃色石板。

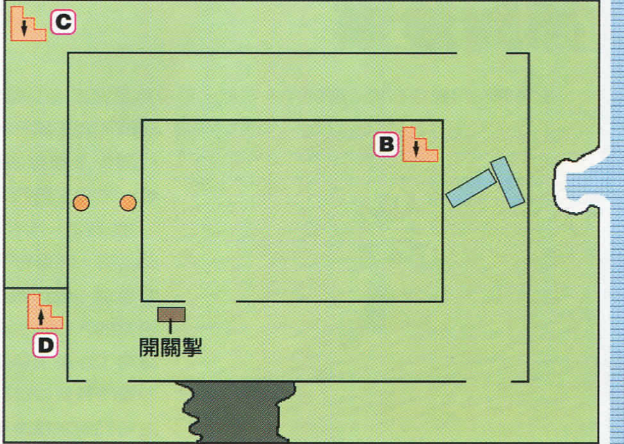
回到現實世界之後，主角在黃色石板之間的右下方，把那塊石板裝嵌完成。主角們來到新的大陸之後，一直向下走便可以找到一條村莊雅波(アボン)。從村民的口中得知，在這地方有一位老樂師，他的豎琴演奏令人神往，有繞樑三日的感覺。在雅波村有一條通往南面的隧道，從這裡可以到達夫滋村(フズ)和哈美利亞鎮(ハーメリア)，不過有士兵把守著，晚上是不能通過。既然主角們無法前進，唯有在村中過一晚夜。可是雅波村是沒有宿屋的，幸好女村長讓主角們在她家中過夜。





翌朝，瑪利比露把主角叫醒，她告訴主角村裏的情況很奇怪。除了主角他們之外，村中的所有人也全部失蹤了。主角們利用村中的隧道前往南方，隧道中的閘門被鎖著了，因此暫是不能開那兩個寶箱。經過隧道後一直往南走，便會找到夫滋村。夫滋村是一條近海的漁村，不過比主角的漁鐘村規模較細。經過主角與村民談話後得知，這條夫滋村的人和雅波村一樣，大家也在談論著那位老樂師和他演奏的事。主角們因為感到有點奇怪，於是便向宿屋的長櫃詢問有關老樂師的事。原來那位老樂師已經在今早去了北面的哈莫利亞鎮，主角們唯有按照長櫃的意見在此留宿一晚。

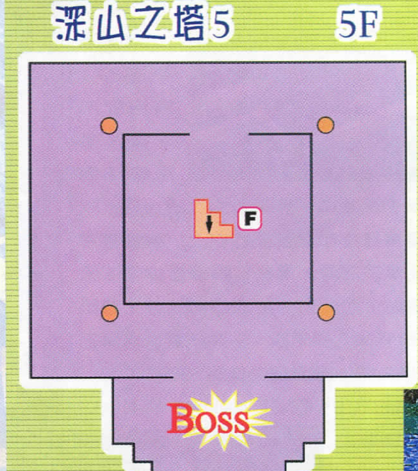




失蹤事件發生後的翌朝，瑪利比露又再把主角叫醒。原來這裡的情況與雅波村相同，也是除了主角們外，已經看不見任何一個人，主角們見狀立即趕去老樂師停留的哈美利亞鎮。當主角正要進入哈美利亞鎮的時候，那位傳言中的老樂師正在演奏著。鎮上的所有人也都對他的演奏著了迷，眾人也都陶醉在那些音樂當中。老樂師演奏完了後，鎮上的人們叫他繼續演

深山之塔3　3F

E
開關掣
D
開關掣



奏。哈美利亞鎮上的宿屋老板，為了感謝老樂師精彩的演奏，便叫老樂師可以免費住在他的宿屋。當老樂師離開了鎮後，主角便在鎮上打聽有關的情報，情況大致和之前的兩個村落一樣，村民的

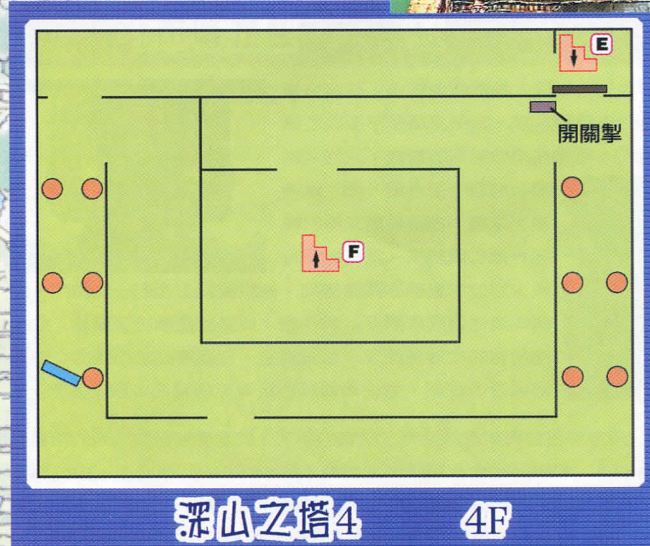
老樂師「どうやら ひと通り 町の人々に
きいてもらえたようじゃな。



失蹤事件有很大的可能與那位老樂師有關。主角們為了把真相查明，便決定要在這鎮上留宿一晚。到了深夜的時候，主角們果然聽到了一些音樂聲，眾人便立即走出屋外看看。只看到那位老樂師在鎮的中央演奏著，鎮上那些人好像被人催眠了一樣，一個個地走進樂師面前的魔法陣。當最後的一位村民也消失後，老樂師自己也進入了那魔法陣當中。主角們跟著進入魔法陣，卻發現被魔法陣轉移到另一個地方。



當主角跟著老樂師進入那個魔法陣之後，被轉移到深山之塔。從塔上2F的下方洞穴跳下，可以找到進入B1F的樓梯。進入B1F可以找到一隻膽小的史萊姆，從它口中得知，塔上3F有很多人聚集在一起。來到3F時把閘門開啟，便可以找到所有失蹤了的人。跟村民們說話後，知道他們在夜晚聽到老樂師的琴聲，便在不知不覺之間來到這古舊的建築物之內。不過老樂師除了沒有傷害他們之外，還準備了很多糧食和食水，但是不知道為什麼會把他們困在這裡。主角可以在這裡進行回復和補給物品，也可以進行SAVE。主角和右上方的小孩子對話後，他會告訴主角老樂師在上面，而且還問要不要幫忙開閘門。回答小孩是(はい)，他便會為主角們把通道的閘門打開。在塔的5F找到了老樂師後，他告訴主角是有理由把村民困著，而且時間是可以為他証明。

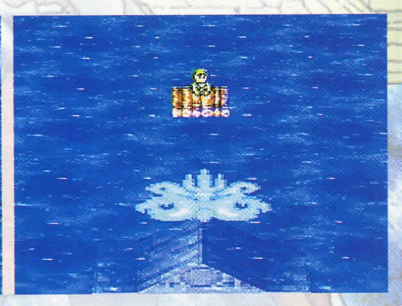


在老樂師說話的時候，整座塔突然震動起來，接著看到水位不斷地上升，直到高過塔的1F時才停下來。老樂師是利用豎琴占卜知道，會有魔物令到海水掩蓋大地，不過他也似乎低估了水位。這時哈美利亞的三位學者上了頂層，他們從塔的高度看到自己居住的地方被海水掩沒了，於是連忙向老樂師道歉，當中有位像學者的知道是「海之魔神」古拉哥斯(グラコス)的所為。不過這時有位學者說，有一些村民在地震之前，已經離開了塔外，現在只有希望他們平安沒事好了。當主角要離開的時候，老琴師把主角們叫停了。原來他以前是尤巴魯族的琴師，後來因為某些原因而離開了。他為了贖罪而不斷地與魔物戰鬥，可是今次魔物的威力超乎了他的想像，而且他已經沒有足夠的力量與這魔物戰鬥。老樂師看到主角們的樣貌後，覺得他們與曾經幫過他們族人的旅行者很相似。雖然容貌的記憶已經不太清楚，可是眼神與他們一模一樣。(莫非這位便是尤巴魯族的贊)。老樂師問主角們能否幫他消滅令海水高漲的元凶魔物，主角當然義不容辭答應了。



老樂師告訴主角可以使用1F的木筏，還有把一直收藏著的綠石板送給主角。來到2F的時候，那隻膽小的史萊姆會告訴主角，1F和B1F已經全面被水掩過了。主角在2F右手邊的洞中，便可以找到原先放在1F的木筏。主角們乘著木筏離開之深山之塔後，會看到整個世界也變成澤國。這次的元凶魔物，位於夫滋村的西南邊的海底都市。主角在前往海底都市的途中，進入哈美利亞和夫滋村裡，可以看到從塔中走了出來的人都平安。當主角們接近海底都市的上方時，會發現有一個旋渦，主角只要把木筏駛進旋渦內時，主角左手的印記會突然發熱發光，海上還出現了一個奇怪的標誌。只要進入這個標誌變成的旋渦，主角們便可以直接進入海底都市之內。





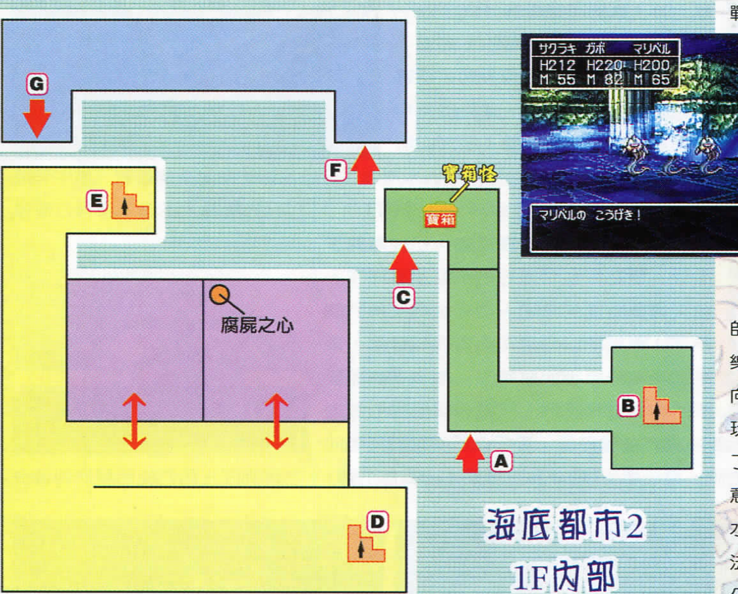


當主角們進入了海底都市之後，發現都市內的所有房間中，有不少的亡魂出現。原先這海底都市是在陸地之上，後來被海魔神古拉哥斯咀咒，令到這裡被封印在海底之內，那些亡魂都是當時的居民。由於這裡不能作三百六十度回旋視點，因此有一些入口和通道比較難找，不過只要按照地圖上的指示應該不會有很大的問題。主角們要進入海底都市內部的話，首先一定要在入口前五條柱中，調查正中央那一條柱，便可以發現秘密通道的開關掣。來到1F後半部的其中一間房間時，有一個老翁亡魂會教玩者，把那些較大的壺向前掟出，這是之後過關的重要提示。

經過了千迴百折的通道之後，進入了海底都市的一樓內部。在這迷宮之內會有新的機關出現。那些機關只要有東西碰到按鈕的話，便會把地上的地台升高，變成了一條橋。把降水的機關打開後，便會出現隱藏了的樓梯。當玩者到達B1F的時候，便要開始使用之前老翁亡魂的技倆，把那些比較大的壺拿起，向對岸的機關按鈕掟過去。只要玩者使用這個方法，便可以去到降水機關的位置。把水放走之後，玩者只要考慮隱藏樓梯之間的路線，適當地把一些地台降低，便可以到達下一層。來到B2F之後，玩者便要留意一種新機關，那便是兩條隨水位上升和下降的橋。玩者除了要把水放走之外，安排好路線後也要把水放滿，那樣才能令到那兩條橋可以使用。

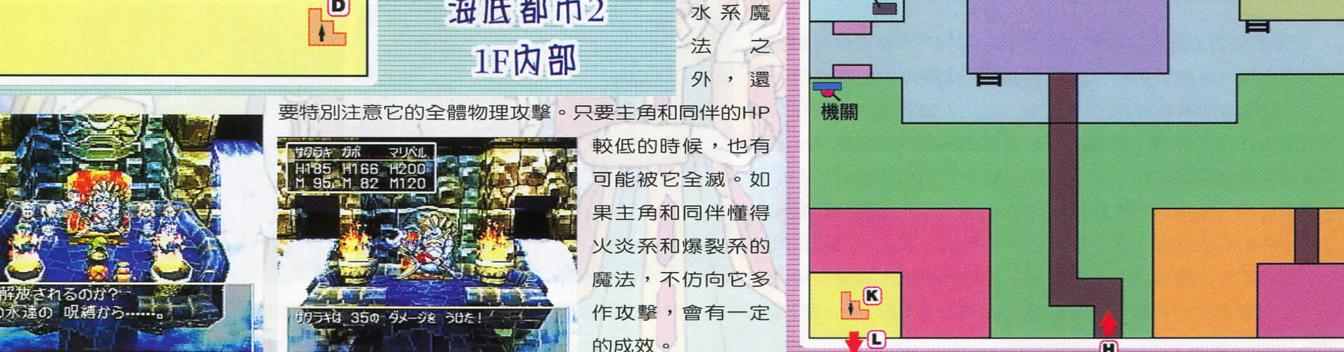
海底都市1 1F
微波之劍 小徽章 怪物 寶箱 小徽章

經過了重重的機關考驗之後，終於來到海魔神古拉哥斯的面前。眼前這好像魚人的海魔神，一早已經從被它操縱的亡魂口中，得知主角們前來和目的。它向主角們解釋人類是何等弱小，簡直好像是它的玩具似的。這時它把海底都市的亡魂召過來，並且把亡魂變成魔物，然後向主角們攻擊。雖然主角並不願與亡魂戰鬥，可是在迫於無奈的環境下只好消滅那些魔物。主角把一批亡魂消滅了之後，古拉哥斯又再召喚另一批亡魂前來。就在這個時候，那位老樂師亦同時趕到。他說要和主角們一同戰鬥，海魔神笑他這麼老還可以幹什麼。於是他便拿出了豎琴，並且向所有的亡魂演奏了一首安魂曲，令到海底都市內的亡魂全部也得到安息，並從海魔神古拉哥斯的咒術中解脫過來。

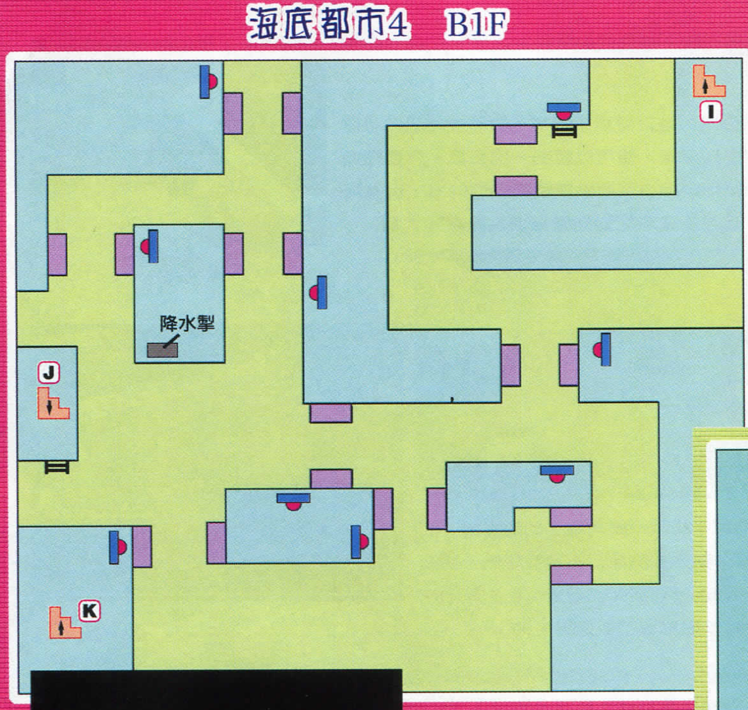


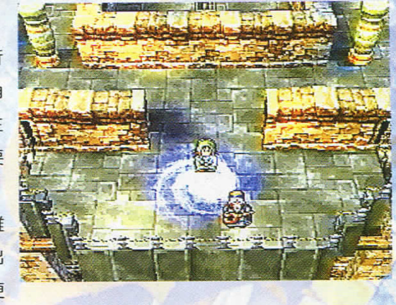
海魔神古拉哥斯忽然沒有了所有的手下，於是便親自向主角們和老樂師出手，老樂師也會在戰鬥前把所有人的HP和MP回復過來。由於有老樂師的幫忙，令到原本很難打的戰鬥變得容易一點。雖然玩者不能直接向老樂師下命令，可是他會經常為主角們施展補充HP和輔助等魔法。。玩者除了要留意它的水系魔法之外，還要特別注意它的全體物理攻擊。只要主角和同伴的HP較低的時候，也有可能被它全滅。如果主角和同伴懂得火炎系和爆裂系的魔法，不仿向它多作攻擊，會有一定的成效。





攻略特集





把那海魔神古拉哥斯打敗後，他竟然把主角們的退路毀滅，令到主角們就算贏了它，也要在這海底都市中等死。正當主角們頭痛如何離開之際，老樂師便拿出豎琴演奏起來，接著便出現了一個轉移魔法陣，就像在哈美利亞那時一樣。魔法陣把主角們和老樂師送回深山之塔頂層，眾人便看到世界的洪水開始退了，世界各地從澤國中回復原狀。老樂師請主角去告訴所有村民，海魔神和洪水也被治退的消息。當主角來到3F的時候，有一位士兵在等待主角們。他叫主角通知老樂師，所有村民也平安無事，他會代主角通知所有村民。主角向老樂師道別過後，便從1F的魔法陣中回到了哈美利亞鎮上。由於主角們救了鎮上的所有人，為了向主角們答謝，於是便把收藏在密室的寶物送給主角。主角只要在鎮的左上方，會發現有一隻木筏可以使用。當經過右手邊的河道時，主角們便會發現密室的入口。主角可以在裡面的寶箱中，取得一塊綠石板和「人魚之月」。取得了這些重要的寶物之後，主角們便要回去現實的世界。

世界樹之葉
寶箱
寶箱
生命之果實
J
往海魔王之殿
海底都市5 B2F

魔法飛毯復活





不知到各位還記不記得，之前曾經到了一個英雄後裔之村美撒尼。那位詩人尼哥拉的女傭曾經答應，只要主角拿到傳說中的「人魚之月」給她看，她便會把真的魔法飛毯送給主角。所以當主角們回到現實的世界之後，便馬到世界最右下角的島上。進入尼哥拉的房子後，向那位女傭展示人魚之月。她看後顯得十分興奮，並且承認主角們是真正的冒險者，就算把真正的魔法之毯交給主角，尼哥拉的父親也會認同。不過由於她把真正的魔法之毯收藏得很密，就連她自己也不太清楚密室的入口，只知道是在教會的後面，因此便請主角們到教會的後面空地，幫她一起找密室的入口。



主角們在教會後面不遠的地方，終於發現了密室的入口，接著主角們便隨著女傭進入密屋之內。就在主角從寶箱中取得魔法之毯時，尼哥拉在眾人的背後出現。他從來也沒有見過這個密室，也很驚訝為何主角們會拿著他早已收回的魔法飛毯。這時女傭向尼哥拉解釋，她奉尼哥拉父親之命，把真正的魔法之毯換了過來，目的是為了避免尼哥拉會去找尋傳說的英雄。不過意外地尼哥拉並沒有惱他父親和女傭，相反覺得父親處處為自己著想而有點感動。女傭對尼哥拉說主角們能把人魚之月得到手，這証明了主角們是真正的冒險者。尼哥拉聽後十分開心，並請主角把傳說中的英雄復活過來，說罷便與女傭一起離開了密室。

幾經波折終於把魔法飛毯得到手，主角們便立即利用它到一些未能到達的地方，不過玩者要了解飛毯的用法。首先玩者要在城外的地方使用，在道具視窗中選擇(魔法のじゅうたん)，然後便選擇使用(つかう)。玩者只能在沙漠、草地、水面和岩礁上飛行，較高的地形會無法進入，就算是樹林也不可以。當到了可以著地的地方時，按×便可以降落。知道了魔法毯的用法後，主角們便立即到美撒尼的右上方神殿。在那裡的亡魂一直等待著持有魔法飛毯的人出現，因為他的使命是要告訴那人，如何才可以令到傳說中的英雄美路比(メルビン)復活。根據神曾經說過，英雄被封在玉

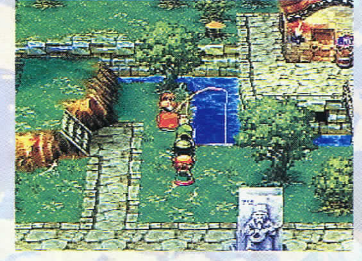




石之中，當復活的時候來臨時，它便會發光發熱。只要把它帶到往天的樓梯時，傳說的英雄便會復活。亡魂把要傳的話說完後，便化為一幅白骨，主角們可以在此取得一塊綠石板。

接著主角們到沙漠之城的東面，使用魔法飛毯便可以橫渡那條河川，到達大地之聖靈像那裡。雖然主角現在可進入神像之內，可是並不是每個地方也可以進入的。主角們只要通過那條長梯之後，便可以看到一塊石板。只要經過外圍的通道，便可以取得那塊藍石板。另外，在深山之塔的西面，有一座可以用小徽章換貴重物品的地方，玩者可以到那兒看看有沒有心水物品換領。當大家乘坐魔法飛毯到處飛之時，玩者不要忘記要到曾被洪水掩蓋的大陸。

史萊姆之塔

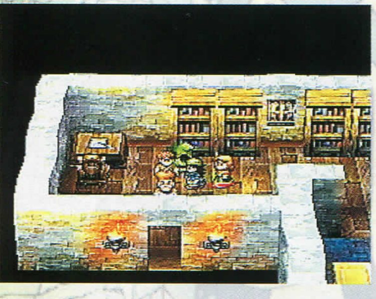




來到現實世界中的哈美利亞鎮，鎮的中央放置了老樂師的畫像。當主角繼續到鎮的上方時，會發現河道有兩個人正在釣魚。其中叫亞滋莫夫(アズモフ)的人，被同伴碧古(ベック)稱為博士。忽然他們竟然把一塊石板釣了上來，不過他們的目的是釣魚。從他們二人的談話之中，大約知道他們是研究以前哈美利亞被洪水掩蓋的事。當主角上前問他們手上石板的事時，看見主角們很強樣子的亞滋莫夫便叫主角們到他家中相談。主角到了他的家後，亞滋莫夫和碧古便自我介紹，原來他們真的是研究傳說老樂師和大洪水的事，可是由於資料不足的關係，研究一直沒有結果。不過如果能夠進入東北面的深山之塔，他們便會有足夠的資料進行研究。可是現在的深山之塔，往著一隻凶猛的魔物。只要主角答應幫他消滅那魔物，他便可以無條件把那塊石板送給主角。

主角答應了亞滋莫夫到塔上除魔，於是眾人便立即起程。現實世界中的深山之塔，與過去世界的並沒有分別。主角首先到1F後面取得紅石板，然後再從2F下方的洞跳下進入B1F。今次在這裡等待主角的並不是上次的膽小史萊姆，而是史萊姆王。主角把它打敗後，它會自動分為四個史萊姆。其中一個知道主角要對付塔頂的凶猛魔物後，便要求主角讓它加入。原來這個塔一直是他們史萊姆居住的，可是當那隻魔物來了之後，便把史萊姆族迫離此地，因此它便帶主角去找那魔物。主角們來到3F的右上方閘前。上一次有小孩幫忙開門，這次卻由史萊姆代勞。當主角們來到最頂層時，卻看不見那魔物的蹤影。突然史萊姆走到主角們的背後，原來是那隻凶猛的魔物回來了。千萬不能小看這隻名叫基加美達度(ギガミュータント)的惡魔，它除了有很高的HP之外，全體攻擊魔法更是強勁。玩者絕對不能掉以輕心，用一些催眠等補助魔法會比較有效。消滅了它後便可取得紅色石板，史萊姆更急不及待從頂層跳下去通知同伴。

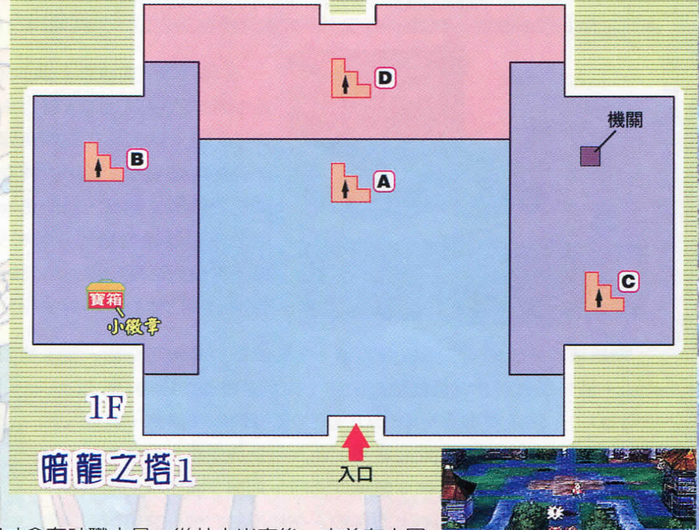






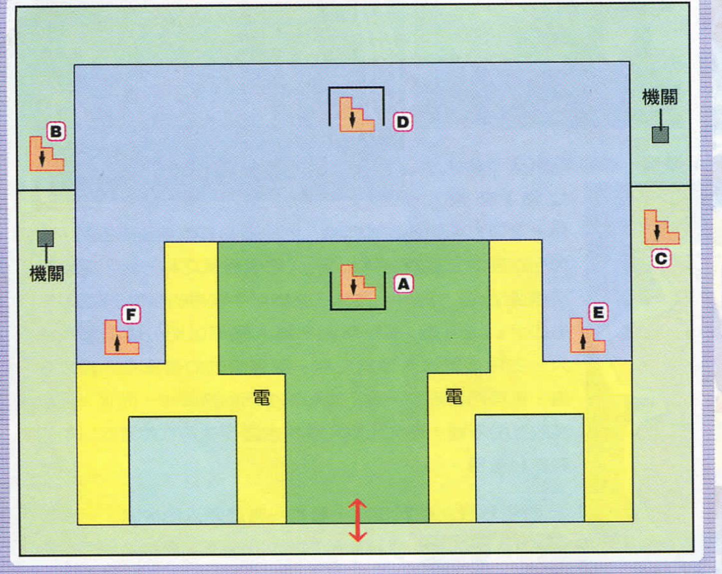
主角回到了哈美利亞鎮後，便去通知亞滋莫夫他們已經把魔物消滅。二人聽到後便立即走去塔中調查，可是他們仍未把那塊石板交給主角，主角唯有再次到深山之塔。正當主角進入塔時，亞滋莫夫二人慌張地走了出來，他們正被史萊姆追著。原來史萊姆以為二人好像那凶猛的魔物一樣，來這裡把史萊姆居民的地方搶走，於是便群起來抗敵。不過經過主角們解釋之後，史萊姆便答應讓二人在塔中調查，不過覺得人類所做的事也很無聊。二人立即到塔內展開調查工作，可是仍未告訴主角如何取得那塊石板。終於在3F找到亞滋莫夫，他叫主角到哈美利亞的研究場取石板，即是以前那條河道中的密室。主角取得紅色石板之後，便離開了現實世界中的哈美利亞鎮。

被封印了的村莊



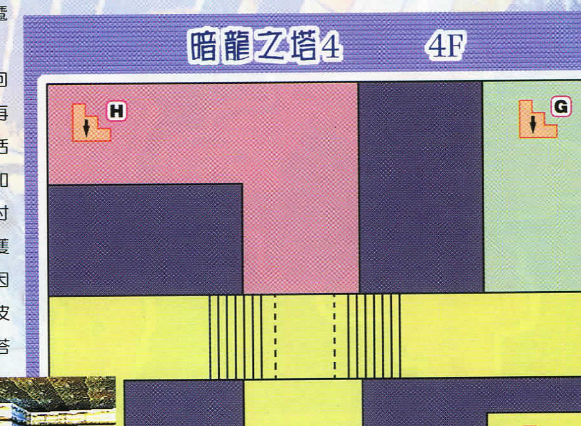
主角們離開哈美利亞之後，便朝著謎之神殿進發，今次所使用的是紅色石板之間的右上方石板。來到新的大陸之後，主角們往西行後發現一個小山丘，在山路之上可以找到黃石板。只要繼續往西行的話，便會到達露美(ルーメン)村。當主角要進入村內之時，有兩隻魔物出現攔路，並且向主角們襲擊。因為這兩隻魔物只是嘍囉之輩，所以主角很簡單便能收拾它們。和一些村民說過話後，知道這條露美村早已被魔物封印，現在人們都生活在黑暗和恐懼之中。村中地上有一些殘留下來的洞，是以前出現過的魔物希魯巴安姆(ヘルバオム)的根留下，它已經很久沒有再出現過。村中並沒有神職人員，如果主角需要教會服務的話，便要繞過上方那間大屋，然後從背後的門走到旁邊的井中，那裡才會有神職人員。從井中出來後，之前在大屋前睡著的石頭怪不見了，這時主角便能進入大屋之中。在大屋的1F和一位老人說話時，他突然變成魔物並向主角攻擊，主角把它收拾後便可以登上2F。







把守著這條村的魔物名叫波魯加(ボルンガ)，他看到主角們出現後顯得十分驚訝，之後便向主角們出手。不過這個BOSS的能力並非十分高強，玩者很輕鬆便能把它消滅，不過要留意它的儲氣攻擊。把那波魯加消滅了之後，其餘的嘍囉魔物也驚得飛回暗龍之塔，這時主角可以在抽屜中找到暗龍之塔的鎖匙(やみの塔のカギ)。正當主角們離開大屋之時，大屋的主人看到所有魔物也走了，於是便搬回來居住。再和村民說話後便會知道，這條村仍未真正獲得和平。因為主角把波魯加消滅之後，似乎把塔上的暗之龍激怒，令它正在不停地怒吼著。主角們為了露美村能獲得真正和平，於是決定往西面的暗龍之塔走一趟。



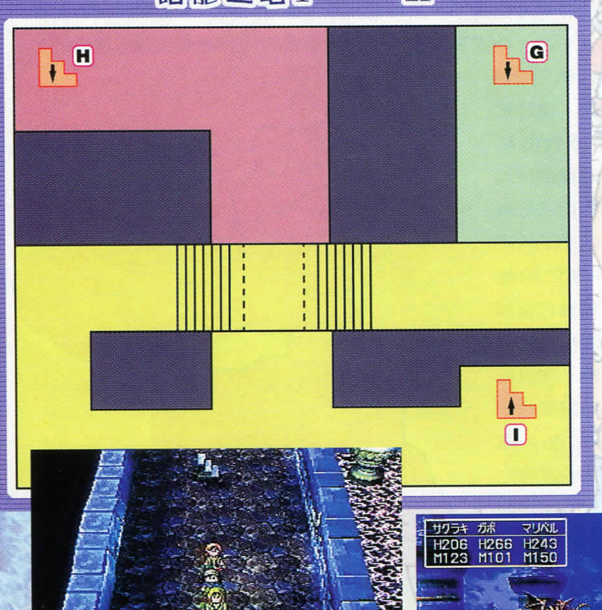
暗龍之塔3 3F

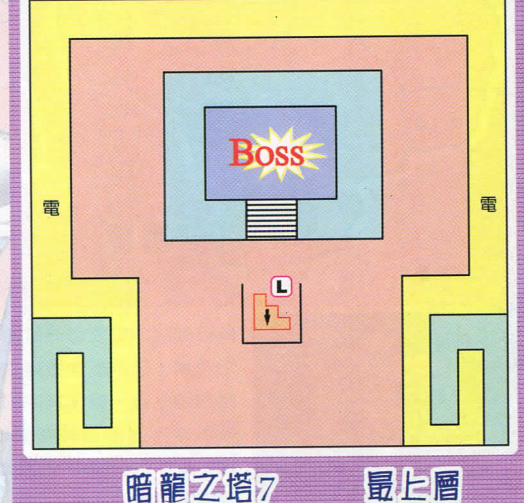
瞌睡之劍 寶箱 電

暗龍之塔的構造很簡單，只要按著地圖的指而行，便不會出現迷路的情況。另外，玩者只要觸動所有的機關，便可順利通過每一層的門。到了頂層7F之時，主角們來到了暗之龍殿前。那裡會有兩名爪牙出來阻路，消滅了它們後便輪到暗之龍。主角這時一定要打醒十二分精神，因為這是一個攻擊力非常高的敵人，它每次噴出的火炎或冷凍，也會令全體同伴受到傷害，而且每次也會扣很多HP。玩者除了要保持足夠的HP之外，還要集中使用光系的魔法或特技攻擊，這是它比較弱的一環。把暗之龍消滅了之後，整個大陸也回復光明，露明村的居民便從封印之中解放過來。主角可以在露明村的井中，找到之前佔領著教堂的魔物。主角們把它消滅了後，總算把新大陸的問題解決了，是時候回到現實世界。

暗龍之塔6 6F

機關 機關 機關 機關





被吞噬了的村莊

主角們回到現實世界之後，便往北方露美村的大陸進發。主角首先去了暗龍之塔上，在最頂層暗龍出現過的房間中，可以取得不可思議？石板（ふしぎな不板？），不過暫是未知怎樣使用。再到露明村旁邊的小屋，那裡有位怪物專家，他長年的心願是建設一個怪物公園（モンスターパーク），他叫助手把好像餌一樣的東西（エサのような物）交給主角。之後主角與怪物戰鬥時，如果怪物喜歡這些餌的話，主角可以告訴它前來到這裡居住（好像移民之村一樣，是自動隨機發生的）。另外，主角把在旅程中取得的怪物生活圖（まものせいそく圖）交給那人，那人便可以把公園的區域擴大。主角接著進入露美之村，可是眼前的景象令人難以致信。主角們看到的，並不是和平生活的露美村，而是一遍頹湲敗瓦的廢墟，瑪利比露和嘉保也催促主角立即返回以前的露美村看看。

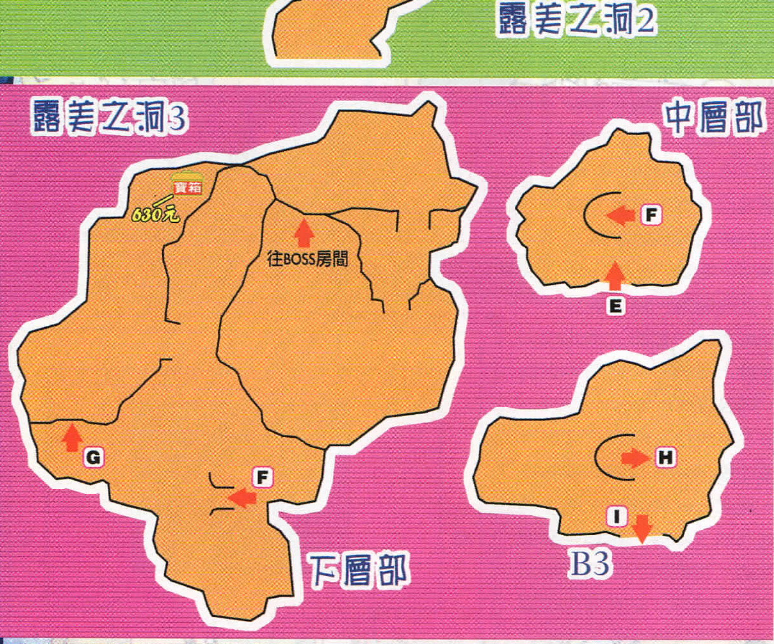
露美之洞1
上層部
A
B
D
E
C
入口

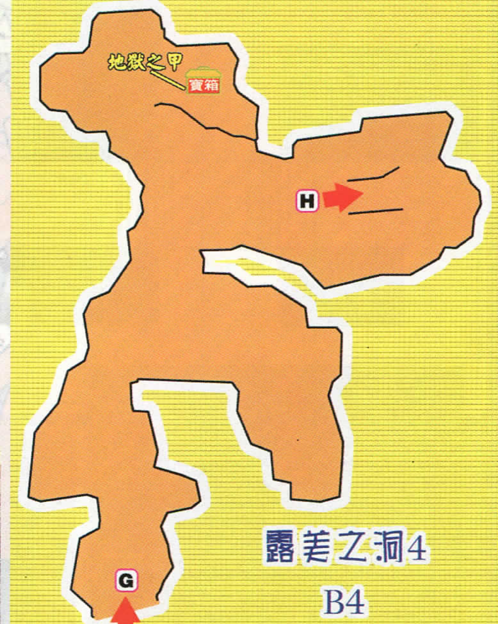
當主角趕到露美村時，看到一幕更嚇人的場面。一些巨大植物的根把村民捲起，然後把他們拉進地底之中，而且並不是只有一條半條，而是整條村也遍佈這些根。與修女說話後，知道原以為已經死了的魔物希魯巴安姆仍然生存，現在更殘殺村裏的人。主角救回一些村民後，再進入上方的大屋之內。主角看到大屋主人所飼養的石頭怪，為了救主人而犧牲了。另外，如果主角不想與那些根戰鬥的話，只要不接近它便可。由於希魯巴安姆的根太多了，於是主角們便決定向它的真身埋手。在村中的左上方井底，會發現一個通往希魯巴安姆的巢穴。玩者只要追著它的根部，便可以找它的藏身之地。如果想取得其他的寶物，只要留意地圖的指示便可。



鋼之劍
C
A
B1
B2
D
露美之洞2

經過于迴曲折的通道後，總算來到希魯巴安姆的巢穴。玩者要小心不要碰到它的根部，免得在大戰之前消耗實力，走到他的面前便會進入戰鬥。除了它的真身之外，還會有兩條根部出現。最佳的方法是先把它的根部消滅，由於它不會再生的關係，之後便可以專心對付它的真身。大家千祈不要小看它的能力，因為它會經常施展巫毒和催眠攻擊，所以玩者的回復用具一定要充足。另外，它的攻擊力也很強，如果全員被催眠的話便會很危險。千辛萬苦才把它消滅，它的真身便會立即枯死。主角們回到露美村，看見其他的根也全部消失，可是救不了那些被希魯巴安姆吸了的村民。既然村已經回復原狀，於是主角便回到現實世界中。



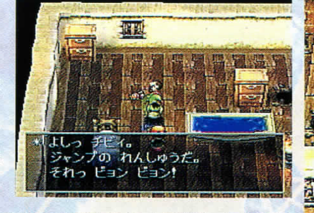








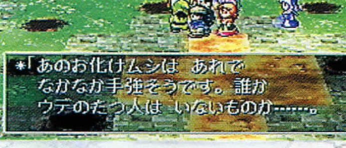
被咀咒的村莊





回到現實世界後，主角們便第一時間再到露美村。可是這裡依然是個廢墟，莫非希魯巴安姆仍未死去，於是眾人立即折回露美之村。來到村後發現並沒有什麼異樣，不過有些村民的神情有點不妥。原來村中最上方那間大屋的主人，上次死了那隻石頭怪之後，又再找一隻怪物回來飼養，而且還不斷地長大。有些村民看見它後感到不安，有些更怒罵那位財主的怪趣味。當主角進入那財主的大室時，剛巧看到他餵食物給怪物吃。他不斷地談及那怪物的可愛之處，看來他真的很喜歡這怪物。就在主角正想離開之際，有三位村民闖了入來。他們看到主角們後，也請主角們一起向財主評理。由於村民們很擔心不斷長大的怪物，於是便請財主把它棄在野外，免得它一朝變成巨大化後把村莊毀滅。可是大財主卻不願意這樣做，也不認為怪物會把村莊毀滅。在相方爭論的時候，有一位村民代表與財主打起上來。怪物看到財主被襲擊，於是便發出吼叫。那三位村民代表看到這情形，都被嚇得逃出屋外。財主看到怪物那麼維護自己，於是便稱讚了它幾句。





主角們走到大屋後，看到村民在村中討論著剛才怪物的事情。由於村民們經歷過太多不好的事，因此對每樣事情也特別擔心。他們建議今晚的深夜，走到財主的家把小怪物殺死。其中的一位村民請主角們再救這條村，主角在無可奈何的情況下答應。於是眾人都集中在宿屋裡，主角們亦稍事休息。到了深夜的時候，主角再次進入財主的家，只見小怪物而不見那位財主。由於主角答應了村民的要求，於是唯有忍心地攻擊小怪物。把小怪物殺了之後，財主出現在主角們面前。財主見狀感到很傷心，這時候那三名村民代表來到，看到小怪物死了顯得十分高興。突然屋外好像有些事情發生，於是眾人便出外看看。原來小怪物的同伴已經遍佈整條村莊，即使主角可以打倒它們，但其數量實在太過多了。回到大屋中看看財主的情況，他正被一隻怪物襲擊。主角把財主救了後，他仍然不信是小怪物呼喚同伴襲擊村莊。突然又有數條怪物闖進屋內，財主和主角們便一起逃到屋外。可是屋外的情況更嚴重，一大群的怪物好像軍隊排列著。財主見狀便帶主角從屋後的出口逃出包圍網，並且一起進入井中避開怪物的襲擊。翌朝，井外再沒有傳來破壞的聲音，主角和財主便到村裡看看。結果露美村和現實世界中一樣，變成了一個廢墟。



黃金女神像



回到了現實世界中的主角們，立即便要到綠色石板之間，利用右上方的石板繼續他們的旅程。主角們一直往東北方走，通過那道橋後便可以到達普羅比拿(プロビナ)村。當進入村的時候，有兩個人問主角們是否拉古拉斯(ラグラース)的間諜，如果答是(はい)便會被人趕出村外。原來這裡正被南方島上的大國拉古拉斯國襲擊，他們國王的目是要搶奪普羅比拿村的「黃金女神像」，瑪利比露向他們解釋後，兩人便請眾人入村。從村民的情報得知，從這裡山後的通道走，便可以到達山上的教會。現在教會的神父，是三年從外地而來的。當時他好像是被魔物追殺，於是便一個人抱著黃金女神像而來。由於他本人已經失了憶，因此現在成為山上教會的神父。

普羅比拿山洞1

1F

花翠鳥之心

寶箱

A

入口B

入口A

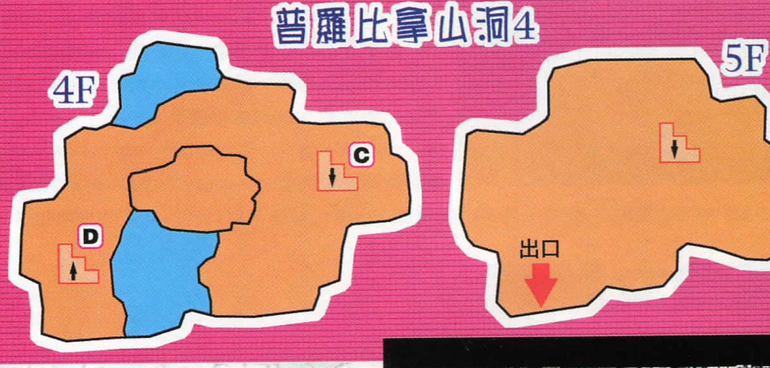
主角們經過山後的通道，便到達了山上的教會。在教壇前有一對父子，正在談著拉古拉斯來襲的事情。父親安魯多(オルドー)想親自去與拉古拉斯國交涉，可是兒子拉滋艾魯(ラズエル)覺得並沒有用，反而相信只要黃金女神像不在，村內反而會有和平的日子。這時有名村民前來報告，拉古拉斯大軍已經集結在大橋的對岸。拉滋艾魯聽後，便把教會重要的黃金女神像拿了下來，並說戰爭會很快便會完結，說罷便往橋那方走去。神父和安魯多請求主角幫忙，去把拉滋艾魯追回來，主角們便往橋的方向走去。





普羅比拿山洞3
3F
寶箱
530元
寶箱
寶箱怪
B
C

當主角途經普羅比拿村時，所有的村民都已經準備好防衛，商店和民居全都已經關上門。這時有一隻狗好像希望主角跟著牠，於是主角便跟牠進入武器屋。與武器屋的商人交談後，他希望可以以和平出一分力，於是便把家傳之寶白金之劍(プラチナソード)交給主角。當主角們趕到大橋時，發現拉古拉斯已經大軍壓境。只見拉滋艾魯抱著黃金女神像過橋，卻被敵軍的兵士長喝停。拉滋艾魯大罵敵軍，在這魔物橫行的時期，卻要襲擊同樣是人類的村民。既然拉古拉斯的國王想要這黃金女神像，於是拉滋艾魯便決定一拍兩散。他把黃金女神像掟成兩截，村民看見也感到意外。這時敵方的兵士長在大笑，並且笑說任務已經完成。說罷所有士兵也變成魔物，並且全部飛到村莊襲擊。知道闖了大禍的拉滋艾魯立即趕回村中，主角們見狀也一同趕回去。



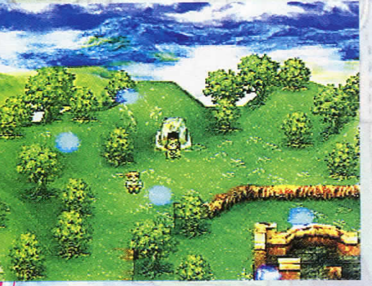
趕回村莊的時候，魔物們正在大肆襲擊村民，還把那些家畜燒死，最可怕的是把人們的魂魄吸走。不過村民們也不是坐以待斃，他們和拉滋艾魯一樣奮勇抗敵。這時拉滋艾魯在戰鬥時腳受了傷，他知道魔物是來追殺神父的，於是請主角到山上的教會，並且把神父帶到安全的地方。主角們盡快趕去山上教會，在途中會遇上安魯多，他同樣請主角救神父。當主角趕到教會後，便把現在的情況告訴神父，神父聽罷便走出教堂。神父在山上看到村中的情況，忽然想起原來自己的村莊也是被這班魔物襲擊而滅亡。神父想起那慘劇後，覺得頭痛欲裂。這時拉滋艾魯也趕到山上，他叫神父立即逃走。神父聽到他叫逃走時，想起有一些很重要的行李要從地下室取走，於是便請拉滋艾魯和主角們到地下室幫手。在教會的後面會有地下室的入口，不過進入地下室後卻沒有發現什麼重要的行李。突然地下室的門被神父關上，原來他已經記起所有的事。外面那一班魔物是襲擊他以前村落的凶手，由於眾人太年輕，因此神父不願他們這麼早死，於是只可欺騙他們，臨走前叮囑眾人不要發出聲音。





經過整晚的時間，主角們終於可以從地下室走出來。由於拉滋艾魯很擔心村民的安危，於是第一時間下山。當主角們途經山道的時候，會發現村民和修女等人的魂魄已經被魔物們帶走。進入普羅比拿村時，除了主角們和拉滋艾魯之外，所有的人早已被吸走了魂魄。這時拉滋艾魯十分後悔自己的鹵莽行為，他把神父的物品掉在地上也不發覺。主角把神父的物件拾起來，原來是女神之畫(女神の繪)和神父之匙(神父のカギ)。主角在防具屋中找到一隻魔物，把它收拾後到村口找拉滋艾魯。把那女神之畫給拉滋艾魯看後，他突然想起一些重要的事情。以前他曾經在教會後山的聖泉中，神父告訴過他聖泉的力量。如果根據女神之畫的提示，用那些泉水可以把破爛了的女神像修復。主角們立即到大橋那裡，看看能否把破爛了的女神像拾回來。幸運地把女神像的上半身和下半身找到，接著便趕往教會後面的聖泉。

正當主角們不知怎樣才能令女神像復原之際，有一把聲音叫主角不用費神。原來是昨天假扮兵士長的惡魔，就這樣主角們便與它發生戰鬥。這一隻龍騎兵(りゅうき兵)的力量十分之強，它懂得使用全體攻擊和咒文攻擊。在打了數個回合之後，對它好像沒有很大的傷害。這時拉滋艾魯及時出現，並叫主角快把破爛的女神像交給他。他把女神像拋下聖泉之後，聖泉便發出一些光芒。不過這些光芒並未能把魔物消滅，這樣主角們只好親自動手。這次交手明顯覺得魔物弱了很多，雖然攻擊方法和咒文一樣，可是威力卻大打折扣。把那魔物打敗之後，卑鄙的他卻把復原了的女神像弄成粉碎，之後便一同消失在空氣之中。拉滋艾魯向主角們道謝，並且又再埋怨自己沒有好好記著神父說過的話。這時瑪利比露聽到外面有些聲音，於是眾人便出外察看。



原來村民的魂魄在外面飛來飛去，並且各自回到自己的軀體之內。因為把那魔物打敗後，所以被它吸去的魂魄便會歸來，就這樣普羅比拿村的村民全部得以復活。主角們回到村中，拉滋艾魯再次向主角們道謝，可是大家已經不見了神父的蹤影，不過他相信神父一定會在某處默默地祝福大家。主角們再次成功救回一個地方之後，也是時候回到現實的世界。拉滋艾魯知道主角們要走，於是便跑到橋送主角，還說會為他們的旅程祈禱。



你便是傳說的英雄……?!

回到現實世界之後，主角們便立即前往地圖的左下方新大陸。到了普羅比拿村後，除了小孩子的數目很多之外，和以前的普羅比拿村沒有太大的分別。從村內打聽回來的消息顯示，知道山上的教會仍然健在。主角們在前往山上教會通道上，在寶箱中找到了黃石板。主角們在差不多到出口時，會碰上一位叔叔。由於他的年紀開始老了，每天行此山道時感到很辛苦。他問主角能否帶他上山，既然主角順道的話便答應他。當主角背他回到教會時，才知道他是這裡的神父。主角們在這山上教會中，又再取得一塊綠石板。

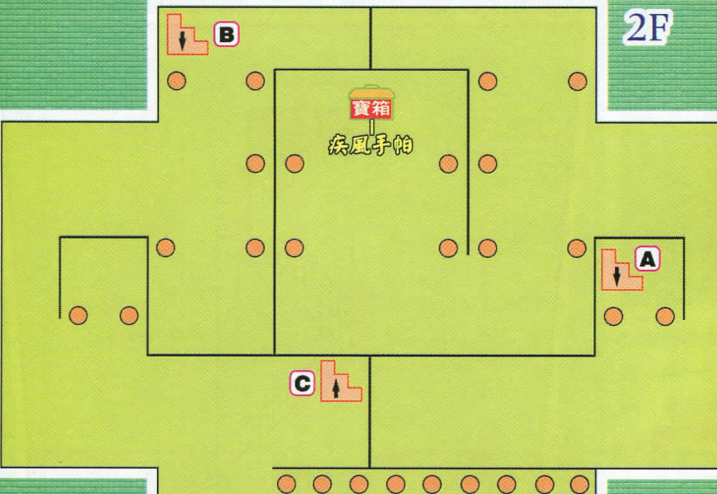


サクラギは
ふしぎな石版緑を 手に入れた。

世界第一高塔1

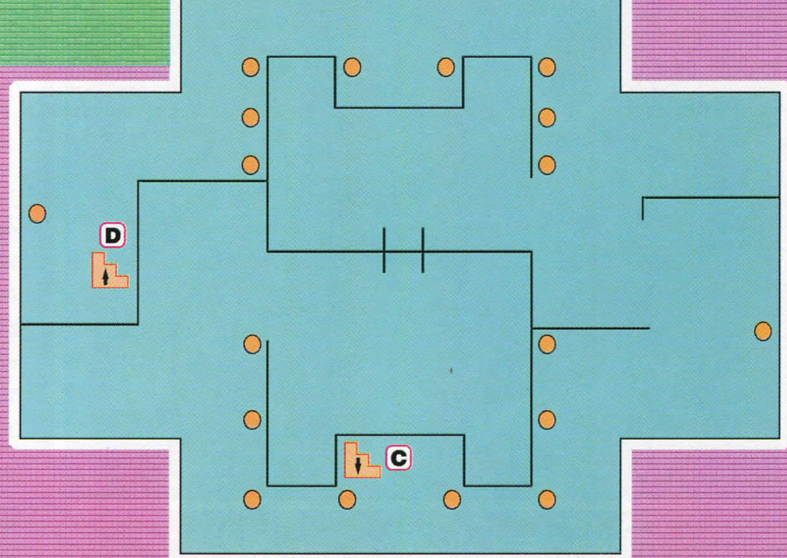
1F

B
A
入口



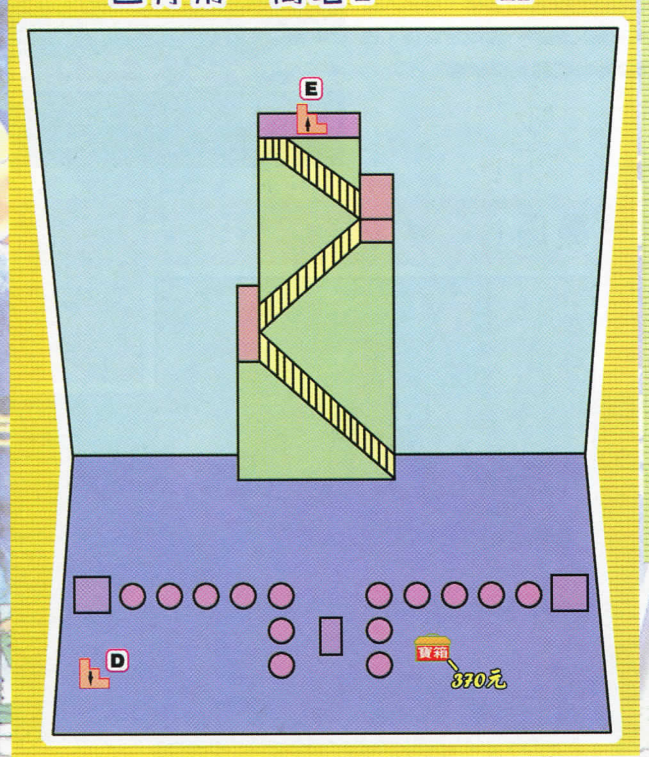
離開了普羅比拿村之後，也是時候想辦法令傳說中的英雄復活。主角記得在英雄之村附近的神殿中，那位亡魂說英雄被封印在玉石之中，而且還會發光發熱，莫非是指主角叔叔持有的熱力石子(ホットストーン)，於是主角便決定與同伴一起回到基法王子的古拉艾斯特城。進入城中的宿屋內的酒場中，果然可以在這裡找到叔叔。主角問叔叔那顆熱力石子在那裡，誰知他早已賣了給一個大財主。在主角一再詢問之下，知道那位大財主名叫保魯治奧(ブルジオ)。他的府第在動物村奧魯法(オルファー町)的附近，被一個湖





職業特「攻」隊

世界第一高塔4　4F



世界第一高塔5　5F

E
F

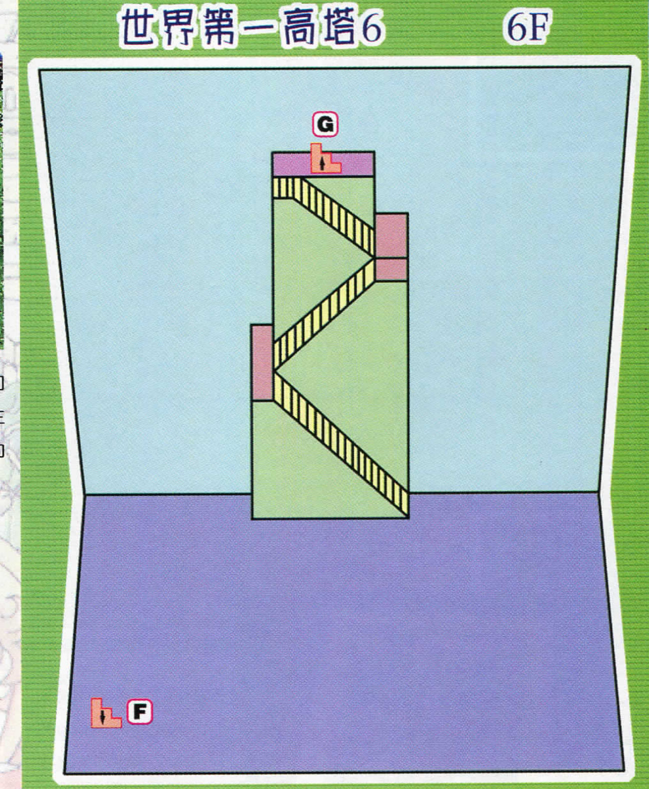
所隔開。主角們只要利用魔法飛毯，飛過那湖便可到達。這位保魯治奧果然十分有錢，除了有私人的港口和船隻之外，還擁有大屋和別府。主角進入那間大屋找他，可是他的傭人說他已經去了古利殊(クレージュ)的別府。主角絕不能空手回去的，幸運地在他家中的地牢找到了一塊黃石板，在3F處取得魔法之匙(まほうのカギ)。

主角利用魔法露娜(ルーラ)，便可以立即去到古利殊，可是仍不見保魯治奧的蹤影。主角問他的管家才知道，保魯治奧來取了熱力石子之後，便回到他的府第去。主角已經是第二次找不到保魯治奧，莫非要主角行



「三顧草盧」之禮？於是主角們便飛快返回他的府第，希望這次不要再白行一趟。主們終於在府第的2F找到了保魯治奧，向

世界第一高塔6　6F

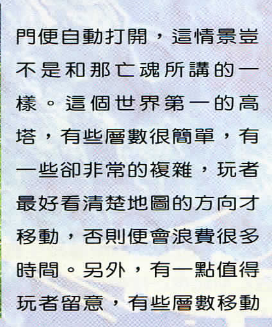


他提及有關熱力石子的事情，原來他早已知道有關的傳聞。只要把那封印著英雄的石子，放在世界第一高塔的天台上，傳說的英雄便會復活。可是保魯治奧雖然很想看英雄到底怎麼模樣，不過他相信不是美男子，便是美少年，也有可能是美少女，他實在不想這樣失去他重要的寶物。既然物主不願意，主角也不能夠硬來，只好暫時放棄令英雄復活的事。當主角離開大屋的時候，那位大財主保魯治奧似乎想通了。不過他要與主角一同去世界第一高塔，只要他願意去便足夠。

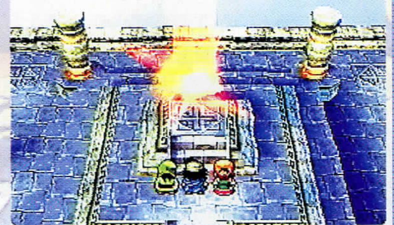
在小徽章王城的西面，乘坐魔法飛毯便可以渡湖而過。來到世界第一高塔面前，保魯治奧手上的熱力石子突然發光發熱，然後高塔之

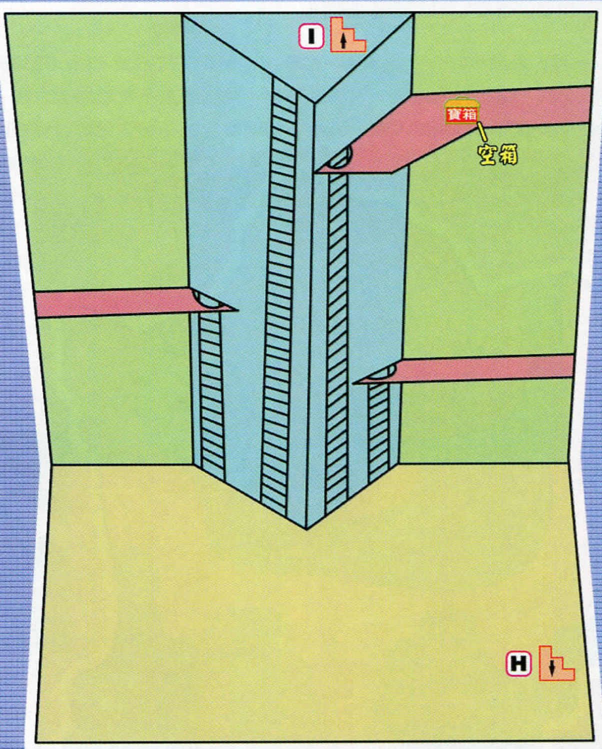
世界第一高塔7　7F

G
H
寶箱—小徽章

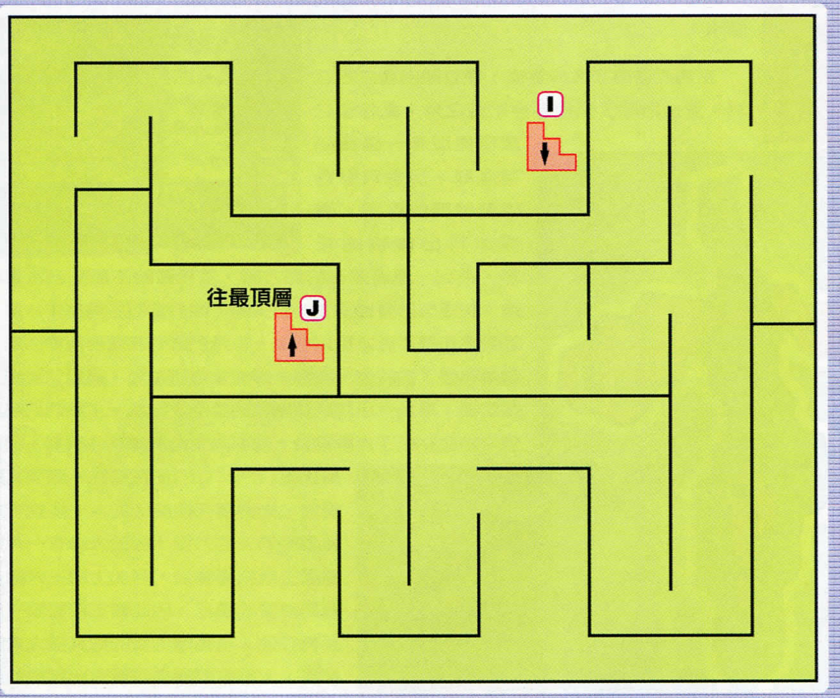


門便自動打開，這情景豈不是和那亡魂所講的一樣。這個世界第一的高塔，有些層數很簡單，有一些卻非常的複雜，玩者最好看清楚地圖的方向才移動，否則便會浪費很多時間。另外，有一點值得玩者留意，有些層數移動時很容易掉了下去。雖然不會致命，但浪費時間也不是一件好事。終於來到最頂層的時候，保魯治奧會問主角是否在此使用熱力石子，回答是(はい)的話他便會把石子交給主角。在這層的中央有個高台，主角走上去之後使用那熱力石子。突然石子又再發光發熱，並未不斷變大。當石子變到最大的時候，傳說中的英雄便會重現人間。





原來傳說中被封印的英雄，並不是美男子，也不是美少年，更加不是美少女。在保魯治奧和主角們眼前出現的英雄，是位一把年紀的老翁。(汗…！！)。英雄的名字叫美魯比(メルビン)，他說在最後決戰的時候，神把他封印起來，並且流放到這世上。他向主角道謝之後，便立即問那場神魔大戰的結果，主角把知道的事情告訴了他，不過美魯比仍有很多問題不明白。他請求主角讓他加入一起冒險，主角當然一口答應了。在之前美魯比復活的時候，同時也出現了一塊紅石塊，玩者一定要取得它。成功地令傳說中的英雄後活後，眾人便離開世界第一高塔，可是保魯治奧對於一把年紀的英雄有點失望。玩者並不需要一層一層下去，只要在9F的外圍跳下去便可直達地下。當正想塔外時，保魯治奧便向主角們道別，自己一個人回去大屋那裡。





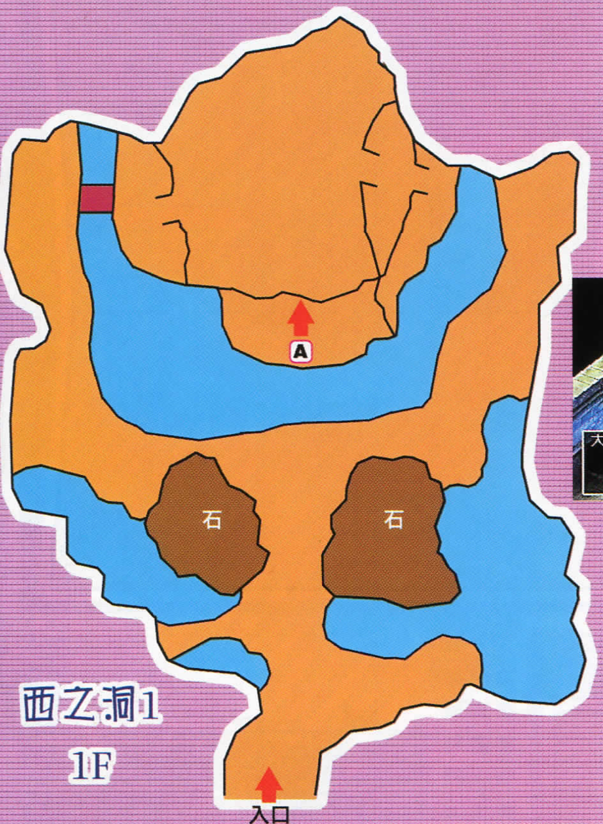
主角們乘船到哈美利亞的西南海域，便會發現海底都市的蹤跡。在旋渦入口前的右手邊房間內，主角可以找到一塊紅石板。都市的1F外部與過去差不多，不過內部已經變得易常簡單，也不需要觸動任何的機關便可進入。主角們來到海魔神殿內，眼前的海魔神已經是古拉哥斯五世。由於它的祖先一世是被人類打敗，因此它並不喜歡人類。既然主角們不幸地來到它的面前，於是它便向主角進行襲擊。五世的能力和技倆與一世差不多，同樣是位強敵。就是因為五世與一世很相似，所以對付五世和一世的方法一樣。把它打敗之後，終於發現他與一世有點不同，那便是它懂得「留得青山在那怕無柴燒」這道理。它答應把右邊的寶箱送給主角，請主角們不要殺它。既然它並沒有一世那麼壞，那麼主角便放它一馬。在那個寶箱之內，原來收藏著一塊？石板。



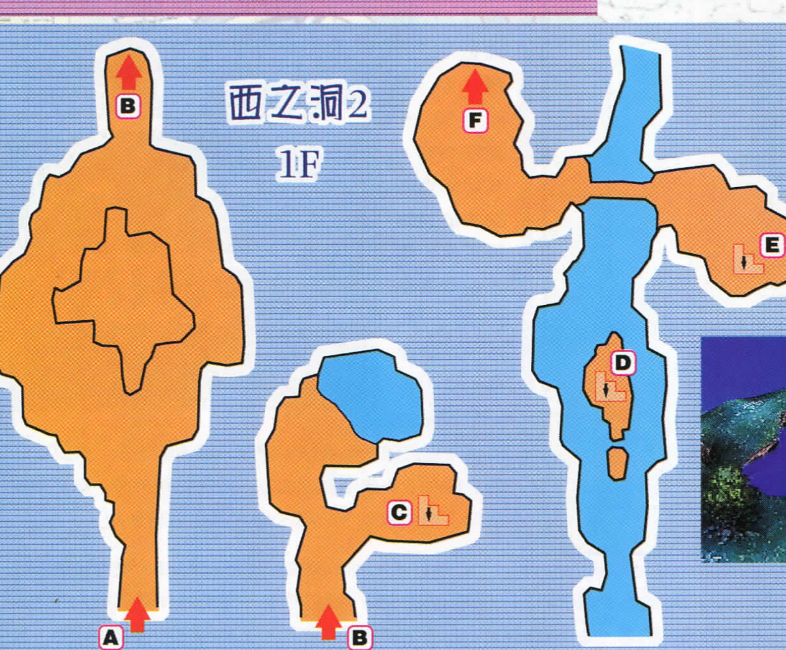
究極大魔法

主角們終於成功令英雄復活，也取得了足夠的紅石板，所以也是時候繼續石板之旅。這次利用最後一塊的紅石板，來到過去不可思議的大陸。主角們來到了一個有兩個城的大陸，其中一個城是之前在普羅比拿村提過的拉古拉斯城，另一個是魔法之國瑪迪拉斯(マーディラス)。因為之前兩國發生戰爭，所以拉古拉斯城現正修復中。當主角進入瑪迪拉國之前，必先要經過城前的鎮。這個鎮上的人非常醉心學習魔法，就連一些小孩也會學習魔法。來到瑪迪拉的城前，那兩名守衛會問主角是否美迪露(メディル)的使者，回答他是(はい)的話，他們便會讓主角進入城內。





當主角們去到城的西北方城樓，在2F遇上了瑪迪拉斯國的皇太后。她問主角們是否旅行者，她有事請求主角們幫忙。在這城的南方，那裡有一座大神殿。殿內的大神官是她的好朋友。但是最近她的兒子在城與大神殿之間加設了關所，目的是要大神殿與城的交流間斷。因此她希望主角們可以給她帶一封信，到大神殿交給與她有深交的大神官。主角們再次來到城門的入口時，由於美迪露的使者已經到了，因此主角們的假身份亦被拆穿。士兵們把主角趕出城外，而且不準再次踏入城內。主角們來到關所的時候，把皇太后的書信給守衛看後，他們便會讓主角通過。來到大神殿，終於找到那位大神官。把皇太后的信給他看後，他便知道是國王下令設立關所。大神官也有事請求主角，由於他正在研究重要的魔法，現在只欠一種材料。在這神殿的西面，在岩山的周圍會有個洞穴，在西之洞內會有「星空之結晶」(星空の結晶)，他請求主角去幫手取回來。

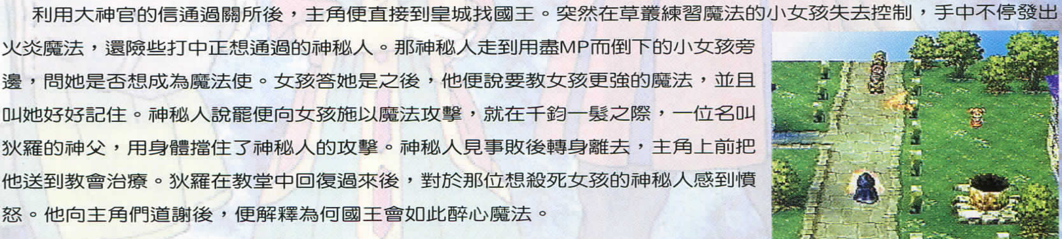


主角們答應了大神官後，便立即出發往西之洞。這迷宮除了有很多分叉路之外，最特別之處便是沒有一樣寶物可以取。玩者只要看清楚地圖的指示，便可以找出最快的路線。來到一處有瀑布的地方時，主角暫時不能穿過瀑布前進。在瀑布的旁邊住了一對夫婦，他們會叫主角稍作休息，等到瀑布停了後才可以前進。主角們唯有在這裡稍事休息，當瀑布停了的時候，那對夫婦便會告訴主角。通過了那條瀑布之後，再走一小段路便能找到星空之結晶。主角們把那星空之結晶交給了大神官後，他亦向主角解釋整件事情。國王謝比魯(ゼッペル)正在研究一種強大的魔法，修得這究極魔法的人，能擁有把整個島消失的力量。由於大神官一再勸阻國王研究這魔法，再加上國王只聽美迪露使者的讒言，因此國王便要設立關所孤立他。為免國王真的把究極大魔法練成，大神官便要盡快研究出相剋的魔法。大神官寫了一封書信給主角，這樣主角們便可以自由出入皇城、關所和魔法研究所。大神官請主角先去勸阻國王，他把魔法完成後便立即趕來。





利用大神官的信通過關所後，主角便直接到皇城找國王。突然在草叢練習魔法的小女孩失去控制，手中不停發出火炎魔法，還險些打中正想通過的神秘人。那神秘人走到用盡MP而倒下的小女孩旁邊，問她是否想成為魔法使。女孩答她是之後，他便說要教女孩更強的魔法，並且叫她好好記住。神秘人說罷便向女孩施以魔法攻擊，就在千鈞一髮之際，一位名叫狄羅的神父，用身體擋住了神秘人的攻擊。神秘人見事敗後轉身離去，主角上前把他送到教會治療。狄羅在教堂中回復過來後，對於那位想殺死女孩的神秘人感到憤怒。他向主角們道謝後，便解釋為何國王會如此醉心魔法。





原來狄羅小時候與國王謝比魯是好朋友，他們還有一位青梅竹馬的朋友露絲亞（ルーシア）。在他們還是8歲的一天，敵國拉古拉斯的士兵來襲，而他們三人正在樹林中玩耍。有一位自軍的士兵請他們盡快回城時，他們已經被敵軍包圍。敵軍的士兵長為了盡快取得勝利，於是決定把小王子捉回去。當那位士兵拼命抵擋的同時被敵人打了下山，連同露絲亞也被撞了下山。親眼看著露絲亞死去的王子，於是發了狂的撞向敵人，並且使用弱小的魔法攻擊他們。可是那些攻擊實在太弱，即使謝比魯王子如何激動，始終還是被敵軍所捉。而當時那位士兵長對王子說，劍永遠比魔法強。之後瑪迪拉斯便降服在拉古拉斯國之下，不過10年後謝比魯王子把瑪迪拉斯復興過來。可是現在仍未到和平的階段，於是成為國王的謝比魯便要研究那大魔法。可是那究極魔法非常危險，能把整個大陸毀滅，狄羅不明白國王為什麼要練這種魔法。



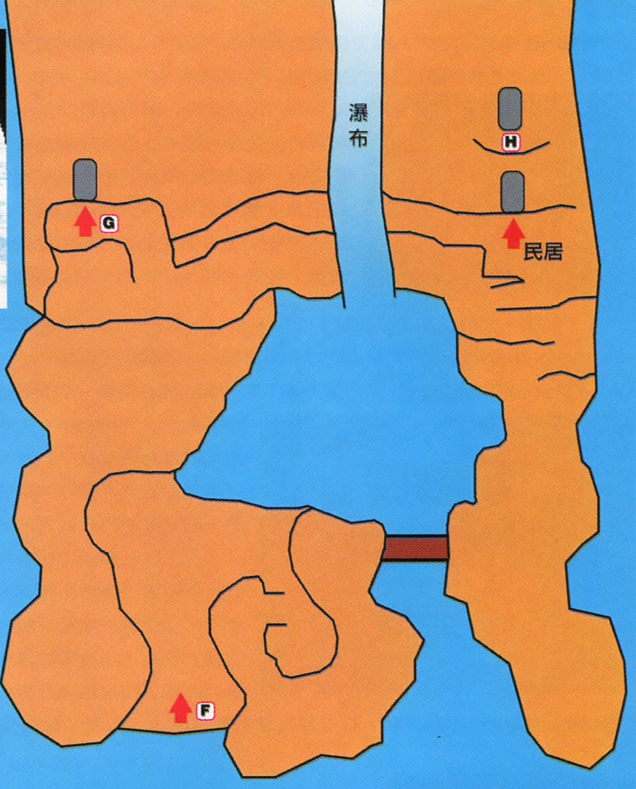
西之洞3
B1F

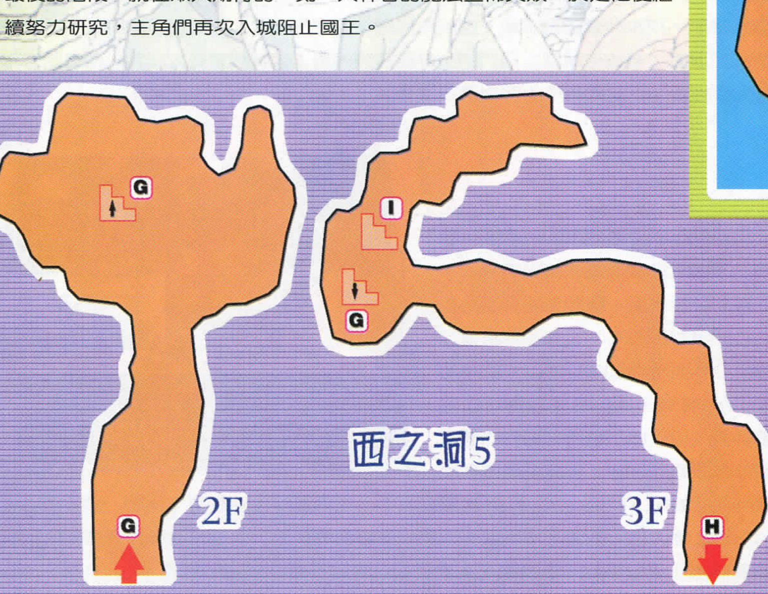
知道了事情的始末後，主角便趕去王城找國王，但卻被城門的守衛阻止。主角把大神官的信給他們看後，他們才讓主角進城。來到中央的城樓，看到剛才想把小女孩殺死的神秘人，他正與王上談論究極大魔法的事情。神秘人發現主角們出現後，便離開了這裡。國王問主角為何會來這裡時，主角便解釋是大神官委託他們前來的。當國王聽到大神官後，便叫主角們不必多言。國王不聽主角的勸言，他們唯有暫時離開王城。主角進入鎮上的時候，大神官派人來通知主角，國王那究極大魔法快將完成，並且叫主角們盡快趕回大神殿去。來到神殿找大神官，他的魔法正進入最後的階段。就在眾人期待的一刻，大神官的魔法宣佈失敗。於是他便繼續努力研究，主角們再次入城阻止國王。





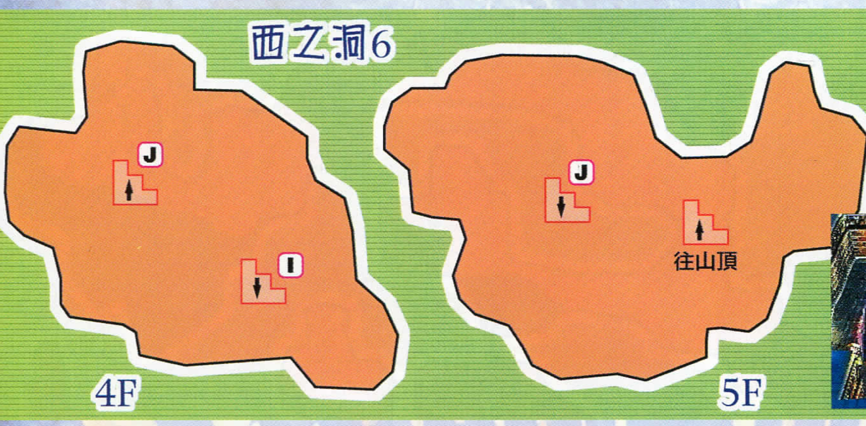






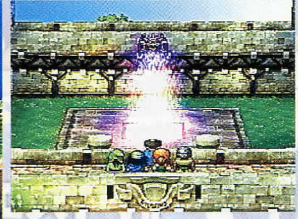


主角們再次進入城內，這次卻有位神秘人來迎接主角。那神秘人便是主角最初冒認的美迪露使者，他向主角解釋國王所練的究極大魔法。國王會因為魔法過強的力量而被支配，成為連樣貌也會改變的破壞神，它將會把島上的一切東西毀滅。他還說主角沒有機會看到破壞神，因為主角們現在便要死在這裡。他說罷便現出了真正身分，原來他是大魔王的手下，可是他實在太過小看主角們的實力。由於他的力量並非很強大，因此主角們很輕鬆



便把他消滅了。當主角們來到魔法研究所後，看到狄羅被阻止進入研究所內。狄羅在情急之下，把那守衛撞倒在地上，然後便一口氣衝了入去地下室，主角也跟著進去。來到地下室內，剛剛看到國王完成了究極魔法。只見國王得到很強的力量，狄羅見狀便立即向國王發出攻擊，可是卻被國王反彈回來。國王向羅狄解釋他為了可以保護他的所有東西，因此便要追求最強大的力量。這時國王的身體開始有些不妥，那究極魔法的力量漸漸支配了他，國王好像發了狂地衝了出去。





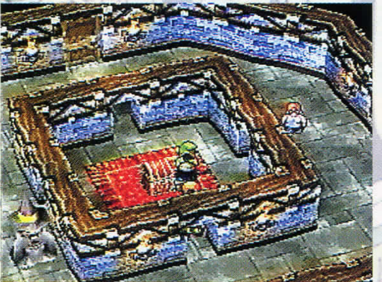
主角們立即追著國王，來到橋頭終於見到他。可是因為究極魔法的力量太強，國王無法把它控制，結果變成了一個破壞神。由於破壞神的力量太強，因此主角是無法把它打倒的(是強制輸的，請放心)，只要數個回合已被破壞神全滅，接著破壞神便衝入了王城之內。這時大神官剛好完成了相剋的咒文，他幫主角們回復過後便去追國王。有一位士兵從城門前逃了出來，並說有魔物走到了中央的城樓。突然中央的城樓發生震動，跟著整座城樓便變得粉碎。只見由國王變成的破壞神，已經變得越來越巨大。主角們走到大神官所站的城樓通道之上，他便向著破壞神發出那相剋魔法。被那魔法打中的破壞神，它的體形漸漸地變回原來的大小，可是它卻沒有回復國王樣貌。大神官向主角們道歉，因為那相剋的魔法仍未完全成功，不過已經能把它的威力大大降低，於是大神官便拜託主角們趕快把它打敗。

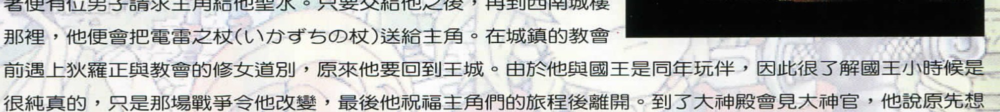
來到城中央的主角們，馬上便與破壞神進入戰鬥。大神官的魔法雖然仍未完成，不過的確把它的威力降低很多，這次主角們是可以把它收拾的。可是玩者絕不能掉以輕心，因為它的魔法攻擊仍然非常利害。最好使用兩位同伴攻擊，兩位負責回復HP，否則的話隨時也會被它全滅。由於破壞神的魔法耐性較強，因此玩者要盡量向他施展物理攻擊。經過了一場持久戰之後，終於把破壞神打敗，國王謝比魯亦能回復原狀。這時狄羅亦已經來到王城，謝比魯向主角和狄羅道歉，狄羅明白國王在這場戰鬥中所受到的苦，接著便叫人把國王和大神官送回城樓休息。經過了一輪騷動之後，總算把這大陸的危機解除，同時那究極魔法亦再次消失了。





到了翌朝，大神官和主角們向大上皇和皇太后道別。大神官決定繼續留守在大神殿之內，繼續研究仍未完成的相剋魔法。大神官叫主角們稍後到大神殿找他，他有一些說話與主角們說。國王因為小時候的力量弱小，不能守護他的朋友露絲亞，親眼看著她的死去。之後他便要追求絕對的力量，他不希望發生同樣的事。可是經過這次的教訓後，他今後答應主角不會再重蹈複轍，只會追求真正的和平力量。在主角離開王城之前，請先到東南方的城樓2F，在那兒有一個不能開啟的寶箱。玩者只要按一個特別的方法，寶箱的鎖便會打開。玩者會看到寶箱的四周有四度門，首先從左門穿到右門，接著從上門穿到下門，這好像行一個十字形一樣。在寶箱中取得「美麗之光聖水」(きれいに光る聖水)，跟著便有位男子請求主角給他聖水。只要交給他之後，再到西南城樓那裡，他便會把雷電之杖(いかずちの杖)送給主角。在城鎮的教會前遇上狄羅正與教會的修女道別，原來他要回到王城。由於他與國王是同年玩伴，因此很了解國王小時候是很純真的，只是那場戰爭令他改變，最後他祝福主角們的旅程後離開。到了大神殿會見大神官，他說原先想把那相剋的魔法傳授給主角，可以現在還未完全成功，如果他朝有機會的話，便會把完成的咒文傳授主角。





交替同伴

把瑪迪拉斯的事情解決之後，主角們便回到現實世界。瑪利比露和嘉保因為疲倦的原因想回家休息一下，美魯比便提議主角們回家一趟。當眾人走出了神殿的時候，有位漁鐘村的村民前來找主角等人。那位村民說瑪利比露的爸爸突然病倒，請她盡快趕回去看亞米度。瑪利比露聽後立即隨村民回去，而主角也跟著回到漁鐘村。回到漁鐘村後立即到瑪利比露的家中，在2F的房間聽到神父提及亞米度的病情。他的性命總算可以保住，不過始終也是危險的病，這時候不應再為瑪利比露冒險的事擔心。為了要讓亞米度安心休養，神父提議瑪利比露留下來。主角也同意神父的說話，於是便留下瑪利比露在家中。主角這時也回家稍作休息，從主角的父親口中得知，在漁鐘村的西北面大陸，他曾經發現過一些用帳篷為生的民族，前幾天已經有調查團從城中出發調查。莫非這民族是基法王子守護的尤巴魯族，主角們在房間稍事休息後繼續旅程。









為了要証實那民族是否尤巴魯族，於是主角們決定到化石發掘現場的大陸調查。從化石發掘現場往西南方進發，經過了那山岬地帶時，真的發現了尤巴魯族的帳篷。主角進入了營地後，看到的情況與初次接觸尤巴魯族時一樣。他們族人正在進行挑選「跳舞娘」的儀式，主角亦同時在村中與族人說話。從他們的口中聽到，由於封印著神殿的湖已經不存在，因此族人對於挑選跳舞娘的儀式不太重視，對自身一族的使命感也沒有那麼重，而且現在也沒有好像賛那樣的樂師出現。來到入口那個帳篷前，與門口那位守衛說話，他會說儀式仍未完結。突然從帳篷中走了一位女子出來，而帳篷內亦傳出叫她回來的聲音，那位艾娜(アイラ)小姐卻沒有理會。進入帳篷後得知儀式還未結束，族長嘆息現在没有樂師也沒有跳舞娘。





離開尤巴魯族的營地，往西行便會到達海邊沿岸，主角們在這裡找到了剛才走了的艾娜。在墓前的她發現了主角們後，便問主角們找她做什麼。知道是族長派主角前後，她便回到尤巴魯營地。回到族長的帳篷時，聽到艾娜與族長討論神聖儀式的問題，艾娜相信一定可以找到可以彈大地豎琴的人選。這時艾娜發現主角們在場，於是她便向族長提議。如果她加入主角們一起旅行的話，她便可以在旅程中找到琴手。主角選擇是(はい)的話，艾娜便會成為同伴。族長也沒有艾娜的辦法，只好拜託主角們代他照顧艾娜。族長再次向艾娜叮囑，他們一族有著相當重要的使命，接著從後面的寶箱之中取出大地之豎琴，然後交給艾娜好好看管這神器。

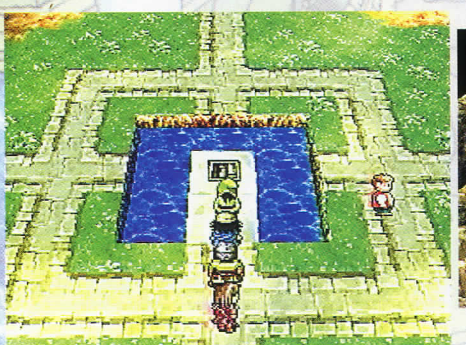




艾娜接過神器之後，接著便帶了主角們到剛才的沿岸。來到墓前艾娜向主角們解釋，這是她雙親的祖墓。她向主角們展示祖傳的劍，劍上有個特別的紋章。她說祖先是個守護尤巴魯族的戰士，他是一個國家的王子，莫非艾娜便是基法的後裔。由於可能會對旅程有利，於是她便把家傳之劍帶在身上。艾娜提議今晚在這裡露宿，於是整晚眾人便倘在岸邊詳談。翌朝，眾人便立即起程出發，不過在出發之前，艾娜把她家傳的緑石板交了給主角。與族人告別之後，眾人便正式起程。不過主角們首先返回漁鐘村的家中，聽到有關叔叔向主角家借錢的事。主角的父親叫主角去古拉艾斯特城，並且叫他多些回家看母親。離開了漁鐘村之後，主角一行人便往基法王子的城前去。在進入王城之後，城中的人都感到基法王子好像回來似的。當帶同艾娜來到國王面前，國王感覺到她有一份親切感。因為國王和艾娜是首次見面，所以艾娜覺得有一點奇怪。艾娜向國王說是尤巴魯族的人，不過她同樣對這個城有一種很特別的感覺。國王聽到艾娜是尤巴魯族的後裔，更加認定她是基法的子孫。不過為免把她嚇壞，國王也不把事實說出來，只是叫她多些來城裡，城內的人都會無任歡迎。帶了艾娜給國王見過面後，便要去現實世界中的瑪迪拉斯國。



瑪迪拉斯國正位於世界地圖的左上角，主角乘船便可以到達。來到了瑪迪拉斯國後，從鎮上的居民口中得知，這裡現在是個音樂之國，每個人們都十分喜歡音樂。以前的魔法研究所，已經成為唱歌跳舞的地方。這個國家女王名叫古妮狄(グレーテ)，她十分之受到人民的歡迎，而且在鎮上還有她的FANS CLUB。在通往皇城之前的左手邊，那房屋內住著一個豎琴的天才約哈(ヨハン)，可是他本人十分釣兒郎當，而且經常也會流連酒場中。當主角們進入王城之後，在中央的城樓找到了古妮狄女王。她聽了主角們的說話後，便提議為主角們舉行豎琴大賽，幫助主角找到大地豎琴的人選。由於舉辦大賽也不是一時三刻的事，所以主角們唯有繼續旅程。





主角繼續往南下的大神殿前去，在殿內1F的地方有個樓梯，可是沒有橋等東西通過。記不記得有關那個十字開鎖法，玩者只要按照之前的方法，由左至右再由上至下，那條橋便會出現。主角們在那密室之內，找到了一塊緑石板。另外，密室之中有個墓碑，原來是屬於當年那位大神官。只要在他的墓前調查，玩者便會修得他已經完成的究極魔法「瑪扎斯迪斯」(マジャスティス)。終於把過去世界的事情辦妥，而且手上的緑石板也集齊了，於是主角便帶同艾娜開始她的時空之旅。GP

SD ガンダム GGENERATION-F

TEXT▲小修

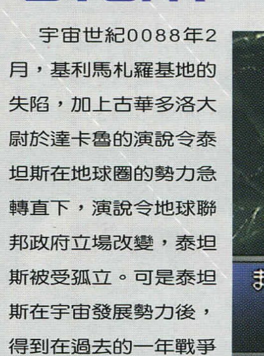
PS

生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應多人遊戲專用插口	

G GENERATION-F 地獄攻略第五話

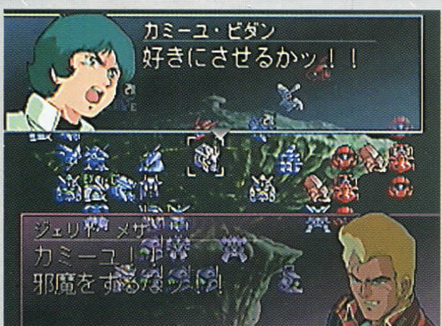
STAGE10　在宇宙中奔馳

STORY

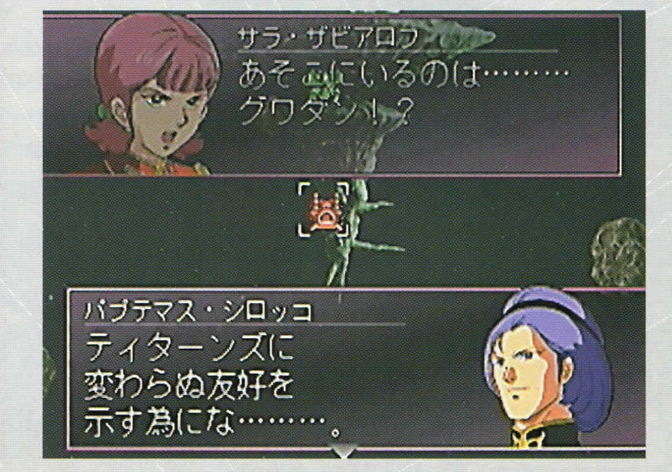


宇宙世紀0088年2月，基利馬札羅基地的失陷，加上古華多洛大尉於達卡魯的演說令泰坦斯在地球圈的勢力急轉直下，演說令地球聯邦政府立場改變，泰坦斯被受孤立。可是泰坦斯在宇宙發展勢力後，得到在過去的一年戰爭中，曾把雷比爾將軍艦隊燒成灰燼的殖民星炮。在擁有如此壓倒性力量的情況下，便向地球圈和奧干發出最後通諜，要實現地球圈絕對主義。收到這樣情報的奧干便派遣了亞加瑪試探泰坦斯的虛實，趕到佐米托夫於宇宙的根據地．聖達之門。另一方面，位於亞古捷斯的哈曼正處於中立的位置，在先前與奧干的談判失敗後，斯洛哥便前往她的旗艦古華登進行交涉，泰坦斯企圖在奧干出手之前拉攏亞古捷斯的勢力，給予地球更大的壓力，再利用殖民星砲去牽制哈曼。但哈曼並不是善男信女，在斯洛哥提出合作的時候，佐米托夫和哈曼也各懷異心，哈曼的自標是佐米托夫的命，斯洛哥為此而向亞古捷斯宣戰，在哈曼脫出聖達之門後他卻反過來暗殺佐米托夫，將罪名推在哈曼和奧干身上，籍此借泰坦斯軍力去打倒他們。哈曼回到旗艦後立即聯絡亞加瑪，為他們在將亞古捷斯撞向聖達之門前作出支援。史上於一年戰爭後最大規模的古利普斯戰爭亦步向最後階段……



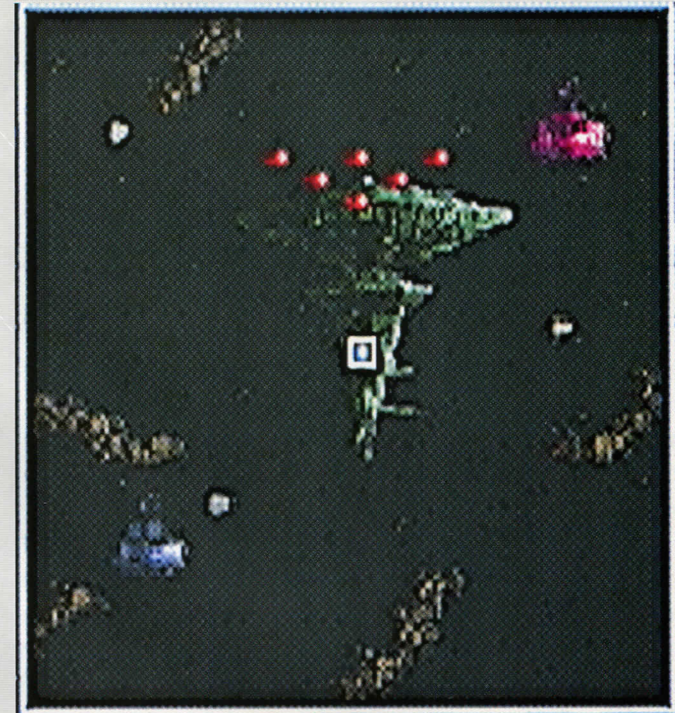


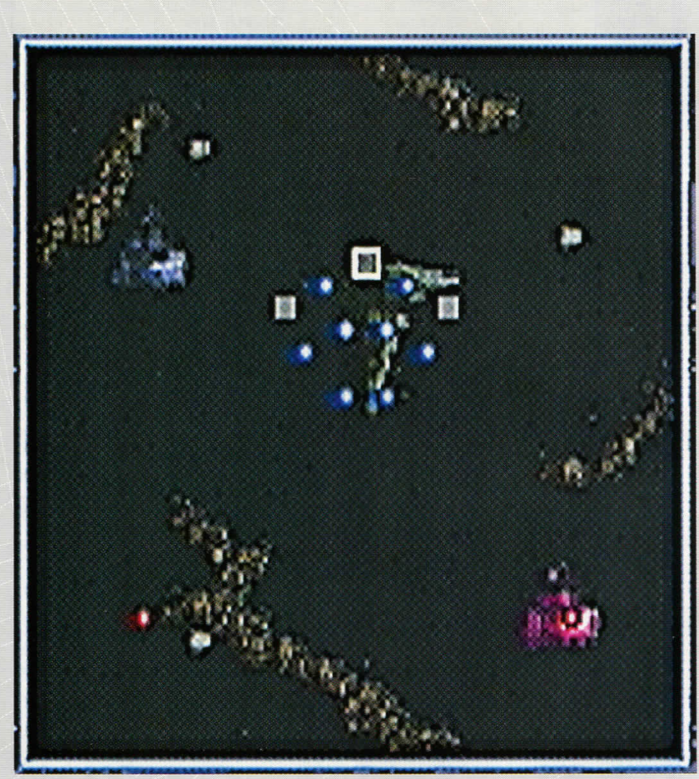




攻略重點

這一版是分有上下半戰鬥的，玩者在開始的時候便能夠發進兩隊原創隊伍。上半場的主要敵人是泰坦斯留守聖達之門的防衛部隊，包括斯洛哥留守在那兒的莎拉和她新型的MS布尼洛古・沙曼，這是一部頗為平均的MS，斬擊和射擊的威力也比一般的高少許，但由於駕駛者是NEW TYPE能力一般的莎拉，所以對玩者威脅的程度並不大，加上於上半場除了有亞加瑪隊作為GUEST TEAM外，還有哈曼的古華登也是玩者能自由使用的，相對於下半場是比較容易的。可是勝利條件並非單單是敵方全滅那麼簡單的，而是在要在6個TURN內進行，假若不能在6個TURN之內將一切敵人完全消滅便會GAME OVER。敵人的戰艦會知道玩者趕時間，而散開去前後版面往四方八面走，讓玩者忙著要分頭追擊它們，玩者便要利用移動速度特快的古華登和大量高速可變MS卡薩C型去截擊，加上亞加瑪的Z GUNDAM和百式的MAP砲MAGALAUCHER，掃除逃走的傢伙便事半功倍了。玩者也可以籍此提昇各MS的EXP，未有Z GUNDAM的朋友要在下半場把握最後機會將它ACE啊！







勝利條件/6個TURN之內將敵人全滅　　敗北條件/6個TURN之內未能將敵人全滅

佔領POINT/10

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
力奇戴亞斯	9800/65	亞普利/中尉	-
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
密達斯	9800/65	花/軍曹	-
尼姆	7580/55	露莎美/少尉	-
拉迪殊	27000/194	肯格/中佐	-
GUNDAM MK II	10500/75	愛瑪/中尉	-
G防衛號	8400/60	阿力/伍長	-
尼姆	7590/55	奧干兵/少尉	-

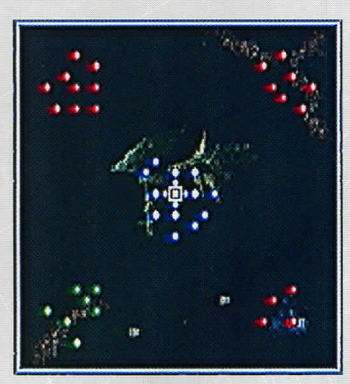
PS PS2 DC N64

職業特「攻」隊

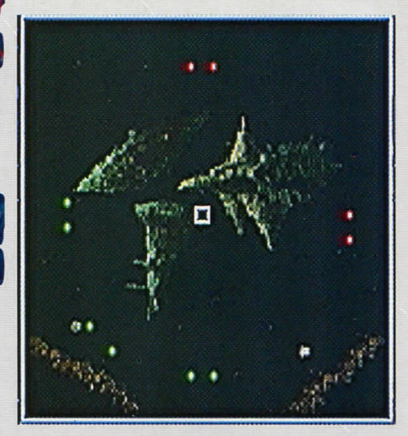
泰坦斯

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
哈薩姆x5	9520/65	泰坦斯兵/少尉	-
巴奧蘭	11300/100	尊尼/中尉	-
薩拉美斯改x2	21000/178	泰坦斯士官/大尉	-
哥羅普斯x2	16500/288	泰坦斯士官/大尉	-
瑪西拿x4	8820/60	泰坦斯兵/大尉	*
高渣古x14	11284/56	泰坦斯兵/曹長	*
卡柏迪x12	11830/69	泰坦斯兵/少尉	*
布尼洛古・沙曼	11760/80	莎拉/曹長	-
柏拉斯・亞迪	11760/90	妮歌/少尉	-

攻略重點



這是攻略聖達之門的下半場戰鬥，玩者是同樣能夠發進兩隊原創隊。故事講述哈曼成功將一整座亞古捷斯撞向聖達之門，令泰坦斯於宇宙的根據地完全崩潰，加上總帥佐米托夫的死，泰坦斯絕大部份的戰力也在上一次的攻防戰中消耗掉了，而用以牽制亞古捷斯的最後皇牌・殖民星砲也被奧干所佔領，現在只能夠單靠旗艦多洛斯・基亞的宇宙艦隊和最可怕的強化人部隊，當中有露莎美的重高達MK II，是全場最難對令的敵人來，因為它的攻擊力和射程也是遠得太驚人了，加上38UD的防禦力和對雷射兵器無效化的I-FIELD，要擊倒它是一項挑戰。筆者覺得最麻煩的並不是以上的事情，而是它變形後擁有1~3格射程的近接兵器，而且更是PSYCOMU專用的雷射劍……PSYCOMU專用的兵器是會按駕駛員的TENSION高低而對兵器的攻擊力作出變化，令重高達MK II沒有任何弱點，若玩者真的感到困難的話便引它到殖民星砲的射程內，用MAP砲幹掉它吧，留心殖民星砲是需要玩者等一個TURN才能發射的。另一方面，斯洛哥會駕駛他的愛機THE-O跟莎拉的布尼洛古・沙曼和妮歌的新MS柏拉斯・亞迪於版面的下方出場。使用嘉美尤去和斯洛哥對決的話便會有劇情，而同樣使用嘉美尤去和露莎美卅戰鬥也有劇情的。此外，上半場還是同伴的哈曼會倒戈相向成為敵人，作為第三勢力參戰，但玩者只要使用古華多洛的百式與哈曼的卡碧尼戰鬥，劇情會使古華多洛被哈曼擊敗，而哈曼也會收兵。



勝利條件/敵人全滅　敗北條件/殖民星砲被破壞或自軍本據地被佔領

佔領POINT/5

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
力奇戴亞斯	9800/65	亞普利/中尉	-
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
密達斯	9800/65	花/軍曹	-
拉迪殊	27000/194	肯格/中佐	-
GUNDAM MK II	10500/75	愛瑪/中尉	-
G防衛號	8400/60	阿力/伍長	-
尼姆	7590/55	奧干兵/少尉	-
薩拉美斯改x2	21000/178	奧干士官/大尉	-
尼姆x6	7590/55	奧干兵/少尉	-
拉比亞羅斯	28000/250	奧干士官/少佐	-
殖民星砲	80000/300	奧干士官/少佐	-

泰坦斯

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
B・DOG	16016/102	尊尼/中尉	-
THE-O	12740/100	斯洛哥/大尉	-
布尼洛古・沙曼	11760/80	莎拉/曹長	-
柏拉斯・亞迪	11760/90	妮歌/少尉	-
索比多利斯	55000/200	泰坦斯士官/少佐	-
重高達MK II	22500/200	露莎美/少尉	-
多洛斯・基亞	33000/235	法斯古/大佐	-
B・DOG	11980/80	基治/大尉	*
基布拿	10920/70	也臣/大尉	*
基布拿	10920/70	拉姆薩斯/中尉	*
基布拿	10920/70	達基爾/中尉	*
哈薩姆	9520/65	泰坦斯兵/少尉	*
薩拉美斯改x2	21000/178	泰坦斯士官/少佐	-
姆沙爾改x2	24000/178	泰坦斯士官/少佐	-
瑪西拿x8	8820/60	泰坦斯兵/大尉	*
高渣古x8	11284/56	泰坦斯兵/曹長	*
芝比改	25000/182	泰坦斯士官/少佐	-
卡柏迪x3	11830/69	泰坦斯兵/少尉	*
朗巴迪亞	27000/211	泰坦斯士官/少佐	-
瑪西拿	8820/60	泰坦斯兵/大尉	*
高渣古	11284/56	泰坦斯兵/中尉	*
卡柏迪	11830/69	泰坦斯兵/中尉	*

亞古捷斯

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
卡碧尼	15470/92	哈曼/攝政	-
卡薩C型x3	7560/50	亞古捷斯兵/少尉	-
古華班	35000/278	亞古捷斯士官/大佐	-
卡薩C型x9	7560/50	亞古捷斯兵/少尉	*
姆沙爾改x2	24000/178	亞古捷斯士官/少佐	-
卡薩C型x6	7560/50	亞古捷斯兵/少尉	*

GUNDAM SENTINEL

STAGE1　比索之反亂

STORY

時間是宇宙世紀0088年1月，於地球與宇宙殖民星之間的「古利普斯戰爭」完結後，奧干成功籍著古華多洛大尉的「達卡魯宣言」去使地球聯邦政





府正統化。相對地聯邦政府中存在了不少對奧干抱有疑問的人們，他們的主張是地球聯邦政府被正統化後已經成為了奧干的傀儡政權，於是這伙人以格蘭・多殊和普利夫・哥特為首，先行以武力鎮壓小惑星要塞・比索，並以它為組織的根據地，稱自己為NEW DECIDES，是為了在宇宙另起爐





灶，成立一個能夠與地球擁有同樣實力的自治國家，收容這些喜歡地球卻是反對聯邦政府的人們。另一方面，地球聯邦政府成立了α特殊部隊，除了成功開發出新型戰艦天馬III之外，還有Z的量產型後繼機Z PLUS C型和重火力重視MS FAZZ投入了這個作戰部隊之中。他們以新聯邦士官伊杜・比斯羅和前大戰的老將史達林・馬利克斯為首，帶領著其他部隊去奉命討伐NEW DECIDES，S GUNDAM與雷爾的物語現在展起了……

攻略重點



這個是GUNDAM SENTINEL的第一個版面，在一開始時玩者已經可以發進一隊原創隊伍，是比較容易一個作戰。重點是我方的GUEST TEAM被敵人設下的衛星炸彈陷阱埋伏中了，正處於非常危險的景況之中。在玩者配置的時候有四個地方供大家選擇，筆者建議大家將原創隊配置在一些隕石帶較為小的地方，例如版面的左下角和左上角，這些位置也是比較容易讓自己的隊伍能夠快速地趕去和GUEST TEAM會合，而且今次的行動是以天馬III的安全為最優先的，所以玩者可以充分利用一下天馬III以外的GUEST角色去阻撓衛星炸彈。天馬III一被敵人擊沈便會立即GAME OVER，而衛星炸彈這可怕的東西是一被MS阻擋便會自行爆發，以它為中心對外半徑3格的範圍引起18000威力的傷害。愛護自己MS的玩者請不要去接近它們了。基本上玩者清除了3個衛星炸彈後便會過版，但大家不妨在清理它們之前將敵人全滅，這樣的話能夠取得的金錢和EXP也比任務達成的高。使用雷爾的S GUNDAM與阿祖和格蘭・多殊對戰的話會有劇情對話出現。

勝利條件/清除3個衛星炸彈或敵方全滅　　敗北條件/天馬III被擊沈

佔領POINT/0

聯邦

機體名稱	HP/EN
天馬III	30000/192
S GUNDAM	12300/94
Z PLUS C型x2	11720/80
FAZZx3	12600/100
NEW DECIDES	
西古亞x3	9660/70
衛星飛彈x3	25000/0
砲台x10	20000/200

STAGE2　教導團的男子們

STORY

在α特殊部隊成功脫離NEW DECIDES的陷阱後，艦隊一共損失了兩艘戰艦令天馬III的艦長伊杜・比斯羅非常不滿這個戰果，但是經歷過前大戰的老將史達林・馬利克斯便不認為是有什麼損失，因為軍艦面對的是質量彈的攻擊，只要艦長不夠冷靜很容易便會全滅，現在只不過是失去兩艘戰艦已經是很好的了。接下來的是需要和月球的本星艦隊X分隊會合，共同和他們一起直擊NEW DECIDES的根據地。在這之前馬利克斯大膽地提出向比索基地的砲台發電衛星SOL進行突擊，使敵人的砲台完全無效化。於是以S GUNDAM和兩部Z PLUS C型組成的高速突擊小隊便出擊去了。另一方面，NEW DECIDES派出特使和本星艦隊的X分隊接觸，並成功游說了艾萊提督去加入NEW DECIDES，雖然α特殊部隊成功將砲台無效化，但是現在艦隊的主力竟倒戈相向，使現在腹背受敵。到底α特殊部隊如何應付呢？格蘭・多殊在S GUNDAM成功突擊SOL衛星後決定放棄比索，並設下圈套引α特殊部隊進入那兒的宙域之內，再引爆基地來一拼將他們消滅，到底NEW DECIDES的計謀成不成功呢？

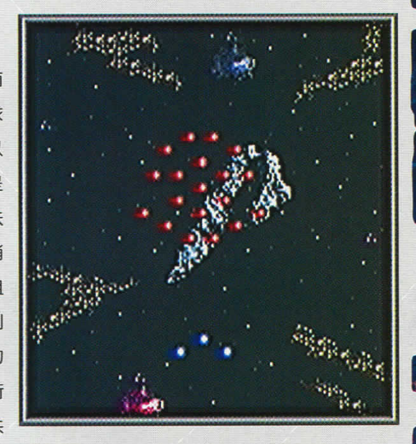








攻略重點



這一版是分有上下版面的，上半戰是沒有玩者原創隊伍的份兒，只是能夠以GUEST TEAM參戰，首先是要使用雷爾的S GUNDAM去將最有威脅的三部敵方MS消滅，他們是駕駛西古亞的阿祖和格蘭・多殊等人，除了有劇情對話外也得消除攻擊衛星的阻礙才能順利的，因為SOL衛星不是一擊便能打沈的，一共有50000HP呢。除了這三部較為有威脅之外，敵人還有留守的MS哈沙姆和一些機動砲台，它們的裝甲也相當之厚，玩者使用Z PLUS C型的話便必須以合作攻擊來打破它們，大部份也是以掩護S GUNDAM的工作為主，因為噴射器模式的S GUNDAM是消耗大量EN來作攻擊的MS，即使雷爾的TENSION值是超強氣，但每一個TURN能擊破的敵人數目有限，所以沒有EN的時間是它唯一的缺點。當玩者已經將所有MS消滅之時，再用S GUNDAM打破了SOL衛星便可以順利過版。

勝利條件/把SOL衛星擊破　敗北條件/S GUNDAM被擊沈

佔領POINT/2

聯邦

機體名稱	HP/EN
天馬III	30000/192
S GUNDAM噴射型	12300/94
Z PLUS C型x2	11720/80
NEW DECIDES	
西古亞x3	9660/70
砲台x9	20000/200
SOL衛星	50000/100
伊薩姆x3	9800/60

攻略重點

這版是下半部份的戰鬥，所以玩者可以發進一隊原創隊參加作戰。作戰時會發現敵人的戰艦會分開來四散地走，其實是因為在4個TURN之後中間的那艘敵艦基利馬札羅會準備好引爆比索惑星的核彈，勝利條件會由敵

方全滅改為於5個TURN之內敵方全滅，他們是為了拖延時間而散開走的。玩者可以採用捕獲戰術去速速將敵人戰艦擊沉，再回收MS。這樣不單止能快速解決敵方MS部隊，另一方面玩者也可以先行利用GUEST TEAM的戰艦去佔領POINT等待四散的敵人，因為他們的目標只有這個，否則便只有移動至最遠離比索的版面。玩者這樣不單能買一個保障，確保不會趕不及在5個TURN之內將敵人全滅，也能夠先佔領賺一筆錢。最麻煩的是捕獲艦多洛斯的移動力太低，所以在追趕敵人時有多少不利。若以殲滅敵人為題的戰術便可以使用容量不多但移動力很高的宇宙戰艦，在欄截對手中非常有效的，加上在宇宙中能使用許多攻擊力和移動力兼備的MA和可變MS，要5個TURN之內將敵人全滅也不是一件難事來。







勝利條件/4個TURN之後於5個TURN之內敵方全滅

敗北條件/天馬III被擊沉或5個TURN之內未能敵方全滅

佔領POINT/6	
聯邦	
機體名稱	HP/EN
天馬III	30000/192
S GUNDAM	12300/94
Z PLUS C型x2	11720/80
FAZZx3	12600/100
尼羅x3	85000/60
NEW DECIDES	
基利馬札羅	19500/176
薩拉美斯改x7	19500/176
西古亞x8	9660/70
伊薩姆x21	9800/60

STAGE3　月面之夢

STORY



α特殊部隊成功將餘下的敵人殲滅，並脫離了比索宙域逃過一劫。雖然NEW DECIDES引爆根劇地的計劃不能成功將天馬III等討伐部隊消滅，但這也表示了NEW DECIDES行動的決心，是教導團建立新天地的狼煙。NEW DECIDES的首領普利夫・哥特和參謀格蘭・多殊離開比索後與剛加盟本星艦隊X分隊的艾萊會合，並聯絡月面都市艾亞斯的市長，準備登月後宣告獨立。而艾萊則去消滅月球本星艦隊，減少外間的防礙。另一方面，α特殊部隊於地球聯邦軍的指令下去追擊NEW DECIDES，在補充了艦艇後便必須和月面艦隊配合去挾擊他們。在馬利克斯推論出舊戰友多殊的新天地位於月面，便在他們降下前趕去截擊。NEW DECIDES得到艾萊的幫助待帶來了聯邦軍的新型MS

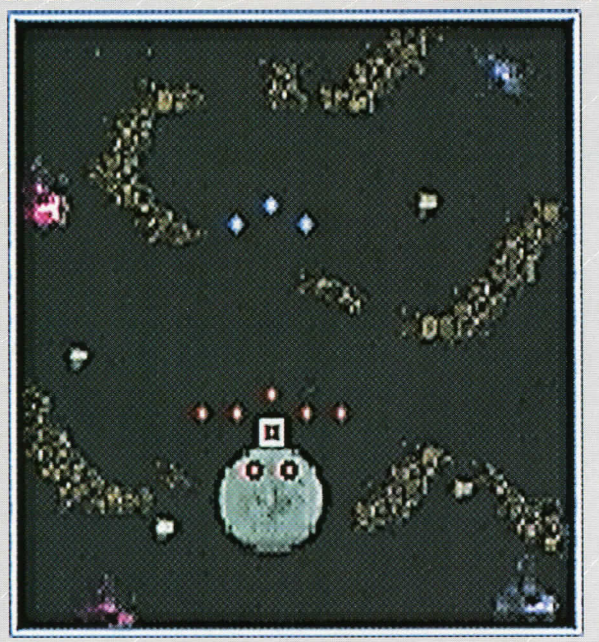
GUNDAM MK IV，於月面軌道戰之中艾萊面對月面防衛艦隊的攻擊正處於劣勢，可是敵方突如奇來的增援令情勢逆轉，天馬III在收到至急情報後便派出FAZZ隊去作增援，但竟然全滅收場，只有一個駕駛員生還。據他所述的敵人MS是全身青色的GUNDAM TYPE，這令到雷爾燃起了為同伴報仇的心，而在S GUNDAM上的「ALICE」更漸漸了解各種人類的感情……而α特殊部隊亦開始了降下月面都市的獵鷹作戰，天馬III會先將尼羅部隊下降，再出動高機動隊去消滅月軌道上的艦隊後，才降下會合尼羅部隊。尼羅部隊的任務是先佔領都市艾亞斯，令NEW DECIDES失去根據地，所以他們是絕對不能被敵方全滅的。





攻略重點

同樣是分有上下半戰的STAGE，上半場一共有三個版面，包括是月球軌道上的兩個版面和降下在月球後的月面都市版面。玩者能夠發進一隊原創隊伍出戰的，並在接近月球的位置設有我方本據地。由於這一版可以使用非NEW TYPE專用MS中性能數一數二的Ex-S GUNDAM，所以各位務必要在這一個或下一個版面之中將它提升至ACE。上半戰的主要敵人大多也集中在月球軌道上，至於月面都市的敵人只有那部GUNDAM MK VI是像樣的。沒有TURN數限制的上半戰又並不是十分輕鬆的一版，因為於月面上的尼羅部隊是不能死的，而要追殺他們的敵人真是一大堆！而且當我軍進入了月面都市後更加會有敵增援出現，所以尼羅部隊的性命也是頗為危急的。重點在於如何能消滅宇宙艦隊之餘再可以趕去營救尼羅部隊，玩者可以先令Ex-S GUNDAM的雷爾TENSION值提升至超強氣，利用他大開殺戒並保護本據地，原創隊突入月面都市清理敵人，留下GUNDAM MK IV由Ex-S GUNDAM收拾，這樣便會有劇情對話，然後順利過版了。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍本據地被佔領或尼羅部隊被敵方全滅

佔領POINT/8

聯邦

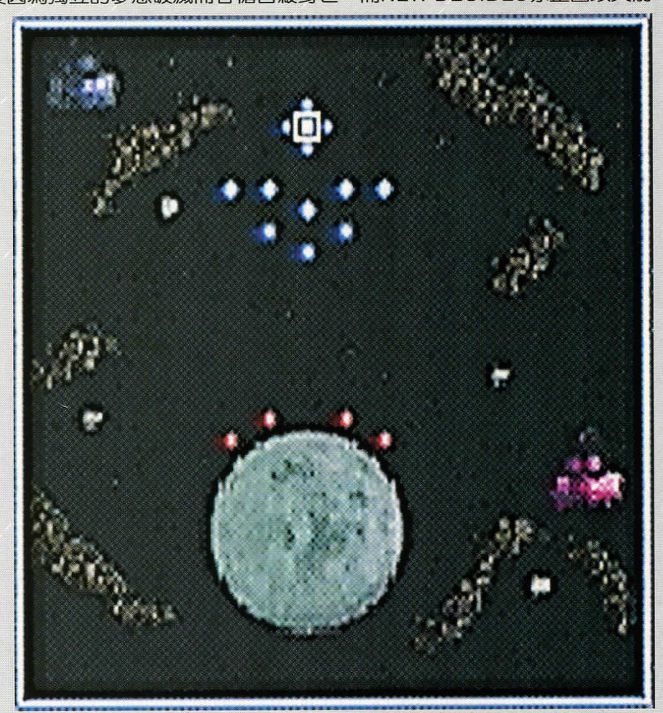
機體名稱	HP/EN
天馬III	30000/192
Ex-S GUNDAM	12300/94
Z PLUS C型x2	11720/80
FAZZx3	12600/100
尼羅x12	85000/60
薩拉美斯改x4	19500/176

NEW DECIDES

薩拉美斯改x4	19500/176
普路・蘭	19500/176
西古亞x10	9660/70
GUNDAM MK V	15535/125
貴族吉姆x8	10235/70
伊薩姆x4	9800/60

攻略重點

這個是月面都市為版面的下半戰，我軍已經成功佔領了艾亞斯市，市長因為獨立的夢想破滅而吞槍自殺身亡，而NEW DECIDES亦企圖以火箭



基地去逃離艾亞斯。因為上半戰的關係令NEW DECIDES的戰力大大下降，失去總帥的組織由多殊的帶領準備離開，但天馬III又豈能放過這個良機去追擊他們呢？同樣派出Ex-S GUNDAM和Z PLUS C型去組隊，目的是佔領敵方火箭基地的指揮塔。任務雖然簡單但是要在6個TURN之內完成，玩者可以和上半戰同樣發進一隊原創隊伍參戰的，主要的目的是在6何TURN之令敵人全滅再佔領火箭基地，玩者使用雷爾和多殊的MS戰鬥是有劇情對話的，之後簡簡單單便可以完成任務。重點是在於如何突破敵人的防衛線去到指揮塔那兒，使用高機動性的MS便有限多了。

勝利條件/敵方全滅或6個TURN之內佔領火箭基地的指揮塔
敗北條件/我軍本據地被佔領、我軍全滅或6個TURN之內未能佔領火箭基地的指揮塔

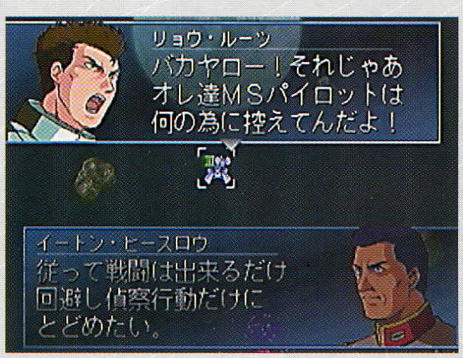
佔領POINT/0	
聯邦	
機體名稱	HP/EN
天馬III	30000/192
Ex-S GUNDAM	12300/94
Z PLUS C型x2	11720/80
FAZZx3	12600/100
尼羅x12	85000/60
薩拉美斯改x4	19500/176
NEW DECIDES	
西古華爾	13494/81
西古亞x2	12558/79
西古亞x7	9660/70
哈薩姆x14	9800/60

STAGE4 回到大地

STORY

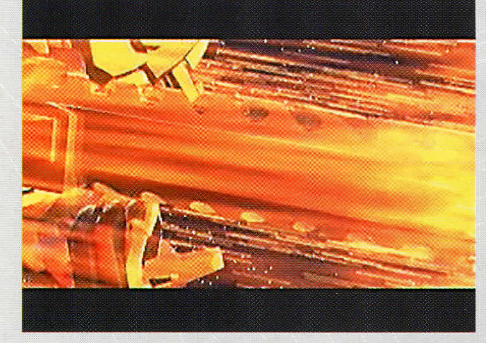
在NEW DECIDES的月面都市獨立聯盟計劃完全失敗之後，被處於SIDE3的亞古捷斯軍所招攬，但是為人正直的多殊並不願意投靠前敵人自護，於是便以民主的意見表達方式去讓NEW DECIDES的隊員去決定自己的去留。結果只有少數人留在NEW DECIDES作戰，多殊和阿祖等只是接受了亞古捷斯的一艘舊戰艦和一部試作型的MA。而亞古捷斯方面派出了5部MS對地球聯邦的α特殊部隊作出威嚇行動，希望藉此使地球聯邦對自亞古捷斯存有戒心。另一方面雷爾發現了S GUNDAM有一種特別的秘密潛藏在當中，





希望馬利克斯能告訴他，但因為他在訓習中敗北而沒有告訴他有關「ALICE」的事情。原來本在地球測試中的S GUNDAM，是地球聯邦政府為了填補在一年戰爭中失去的機師而開發的，配備人工知能學習系統「ALICE」的高達。本已封印了的「ALICE」在遇上雷爾時卻甦醒過來，並且將他的生活模式和接觸的東西也快速學習下來，包括了雷爾的思考和感情，令「她」接觸理性思考多於戰鬥技巧，最後「她」和雷爾的命運會是如何呢？NEW DECIDES得到亞古捷斯的幫助下重整了艦隊，並以聯邦軍的宇宙聯絡基地為目標，企圖於強奪後投下地球。馬利克斯能阻止戰友多殊的行動嗎？為了新天地而作戰的人們來到終焉了……

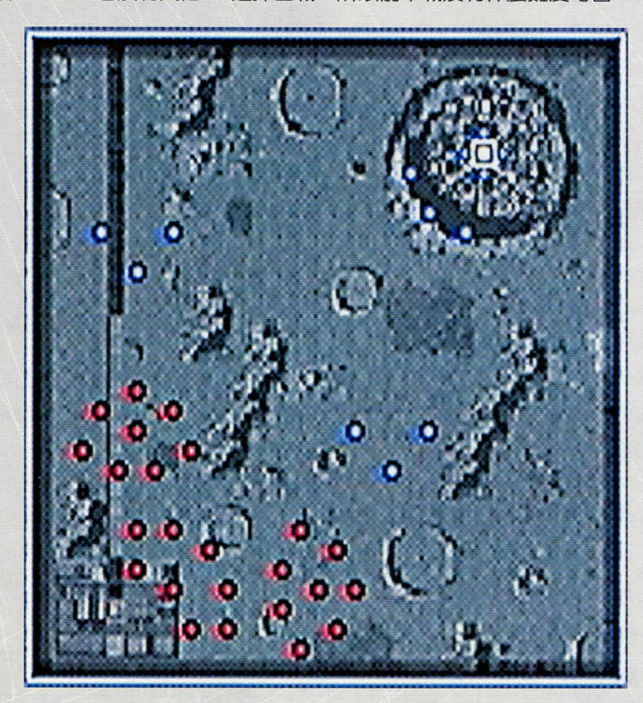






攻略重點

這個是GUNDAM SENTINEL的最後一個版面，同樣是有分為上下半部份的戰鬥，前半部的戰鬥是玩者不能發進原創隊伍的GUEST TEAM行動時間，而且是十分容易過的一版。敵人只有5部卡薩C型，而我方則有一艘天馬III和S GUNDAM。亞古捷斯派出5部MS對地球聯邦的α特殊部隊作出威嚇行動，希望藉此使地球聯邦對自亞古捷斯存有戒心。但是天馬III看穿了亞古捷斯的行動，便派出S GUNDAM趕走它們。今次作戰的主要目的是要擊落敵方其中一部MS便能過前半戰，但當然S GUNDAM被敵人擊落是會GAME OVER。玩者開始時先用天馬III接近敵人的部隊，再發進S GUNDAM吸引他們攻擊，大家只需要集中攻擊一部MS便可以了。沒有佔領POINT，也沒有其他MS選擇出戰，所以前半戰沒有什麼難度可言。



勝利條件/敵方其中一機被擊落　*敗北條件/天馬III被擊沉或S GUNDAM被擊破*

佔領POINT/0

聯邦

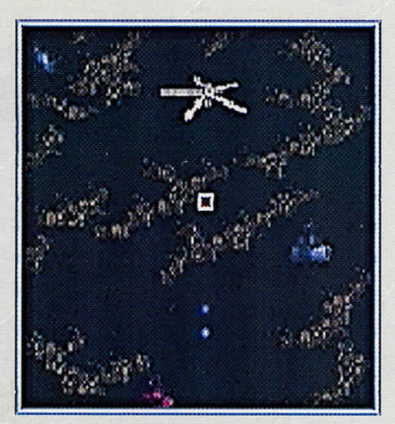
機體名稱	HP/EN
天馬III	30000/192
S GUNDAM	12300/94

亞古捷斯

機體名稱	HP/EN
卡薩C型x5	10205/69

攻略重點

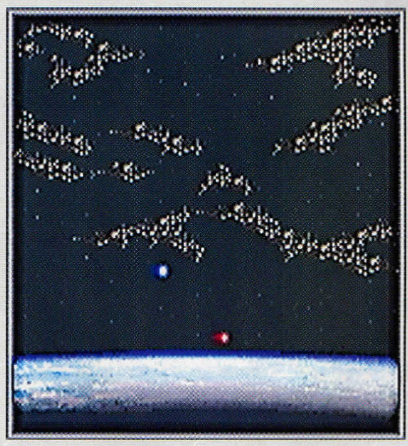
這個後半部份的戰鬥是分有三層版面的，分別是對宇宙聯絡基地的遠中近三個距離。敵人的位置多也集中於最接近基地的一個版面，大部份也是NEW DECIDES常用的MS西古亞，不過大家要留意的地方是西古亞是有HPS系統的，即是一種MS有三種不同性能的武裝，西古亞I型是配備有雷射劍





和雷射槍的標準類型，II型是武裝比較薄弱的狙擊手類型，除了基本護身的雷射劍之外配備MAP兵器的狙擊專用雷射槍，有6格距離的攻擊射程，是玩者主要防範的類型，因為MAP兵器是迴避不能的，加上它們平衡射程的排位方式，會受到集中射擊的機會是很高的，每槍3500的威力，基本上3槍已經非死即傷。III型的武裝是最為全面的，集I和II型的優點於一身，有I型的基本武器也有II型的狙擊功能，是最麻煩的類型，大家遇上有MAP兵器的對手請立即消滅。玩者於這版之中能發進兩隊原創隊伍，主要行動是佔領POINT和清理敵人。另一方面，玩者使用馬利克斯去和多殊交戰會有劇情MOVIE，而S GUNDAM會去到另一個新版面和多殊及阿祖戰鬥，





最後會有一幕相當精彩的CG MOVIE，是S GUNDAM的「ALICE」於機體被大氣層吸著而失控之際甦醒起來，並且成功一槍打中敵人和穿梭機，救回雷爾三人的性命，戰鬥亦告一段落。

勝利條件/敵方全滅　*敗北條件/天馬III被擊沉或S GUNDAM被擊落*

佔領POINT/2

聯邦

機體名稱	HP/EN
天馬III	30000/192
Ex-S GUNDAM	12300/94
Z PLUS C型x2	11720/80
FAZZx3	12600/100
尼羅x12	85000/60
薩拉美斯改x4	19500/176

NEW DECIDES

機體名稱	HP/EN
祖迪亞古	29640/276
普路・蘭	19500/176
普利夫	18500/178
亞奧巴	19000/178
西古華爾	13494/81
西古亞x	12558/794
西古亞x7	9660/70
哈薩姆x14	9800/60

機動戰士GUNDAM ZZ

STAGE1　香格里拉的少年

STORY

時代是宇宙世紀0088年，於NEW DECIDES的「比索之反亂」後數個月，地球聯邦政府沒留意到亞古捷斯的哈曼於「古利普斯戰爭」後一直保留實力，在戰爭後過去了一段和平時間，地球聯邦政府不但是散慢和貪戀平





穩的日子，連宇宙發生的事情也不加理會。亞古捷斯藉此機會集結兵力，並以前自護薩比家的後人美莉芭・薩比作為號召成立了新自護。新自護的攝政哈曼・嘉首要的任務是奪回自護於宇宙的發祥地SIDE3和附近的殖民星香格里拉，便派出馬士文帶領姆沙爾級的宇宙戰艦安多拉和新型MS卡路斯J型行動了。而在香格里拉的廢料山中，有一班以拾荒為生的少年，發現了一個從宇宙降下的救生囊，原來是前泰坦斯的也臣中尉，當他醒來後才知道自己身在香格里拉殖民星之中，並在捷度、比查和艾露的口中得





知新亞加瑪即將入港，便和捷度一眾人合作潛入新亞加瑪中打算強奪艦上的Z GUNDAM。捷度偷偷地進入了花園麗的車尾箱之中遇到嘉美尤，使他有一種十分特殊的感覺。在他登上新亞加瑪成功奪取Z GUNDAM時，馬士文突然出現並向新亞加瑪攻擊，未修復好的新亞加瑪於危機之際，捷度決定接受布拉度艦長和妹妹莉娜的說話，駕駛Z GUNDAM替奧干解圍……

攻略重點

這一版是有分上下半戰的，上半戰是只能夠使用GUEST TEAM參戰。而版面只限於香格里泣殖民星之內，玩者用使用捷度駕駛的Z GUNDAM擊破馬士文的卡路斯J型。重點在於如何將馬士文擊倒，因為他一開始時的TENSION值已經是超強氣，使他的攻擊力非常高。玩者首先要做的是引它的MS進入亞加瑪的指揮範圍，再利用戰艦的散佈功能提升四周米洛夫斯基粒子的濃度，減低馬士文的命中率，只要捷度能夠迴避他的攻擊便可以令TENSION下降，威脅性便大大減少了。先避免和他進行近接攻擊，將他的HP扣至一定少才用雷射劍解決他。雖然說亞加瑪被擊沈的話是會GAME OVER的，但是馬士文會本著他的「騎士道精神」和捷度來個一對一的決鬥，所以他是不會攻擊我方戰艦的，只要大家不去主動攻擊的話……



勝利條件/擊倒馬士文　　敗北條件/亞加瑪被擊沈或捷度被擊倒

佔領POINT/0

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
Z GUNDAM	11480/90	捷度/一般	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
安多拉	21000/220	哥頓/大尉	-
卡路斯J型	10100/65	馬士文/少佐	-

攻略重點



這是下半場的戰鬥，是玩者可以發進一隊原創隊伍參戰的。在捷度成功擊退馬士文後亞加瑪決定退出香格里拉，可是馬士文又怎麼會放過這能擊沈奧干旗艦的機會呢？因為他是為了哈曼的玫瑰而戰的騎士（笑）。今次他駕駛重火力型的MS瑞沙去連同幾部座空中滑板的MS趕去截擊亞加瑪，而艦上的整備仕安杜拿斯會因為一時意氣而單獨駕駛Z GUNDAM出擊，玩者首要的任務便是保護他回到亞加瑪的指揮範圍之內，再回收Z GUNDAM讓捷度駕駛出擊。大家一定要以MS掩護他回艦，亞加瑪和Z GUNDAM一被擊沈便會GAME OVER，要小心小心……而除了將敵人全滅之外能夠駕駛亞加瑪到達版面下方的出港閘門也可以立即過版的，但注意在那兒會出現也臣和另一個敵方增援的。

勝利條件/敵方全滅或亞加瑪到達版面下方的出港閘門　　敗北條件/亞加瑪被擊沈捷度或安杜拿斯被擊倒

佔領POINT/0

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
Z GUNDAM	11480/90	安杜拿斯/中尉	-
密達斯	98000/65	花園麗/曹長	-
尼姆x3	7580/54	志願兵/伍長	-
ZZ核戰機	8190/33	呂嘉/少尉	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
安多拉	21000/220	哥頓/大尉	-
瑞沙	12740/61	馬士文/少佐	-
卡薩C型x2	7560/50	新自護兵/少尉	-
卡薩D型x3	7600/55	新自護兵/少尉	*
卡薩D型	7600/55	班巴/少尉	*
卡薩D型	7600/55	華姆/少尉	*
卡薩D型	7600/55	皮亞/少尉	*
基薩	8372/33	也臣/大尉	-
基薩	8372/33	基蒙/大尉	-

STAGE2　啟動ZZ!

STORY

在再三擊退新自護的馬士文後，捷度一行人也加入了奧干的陣營，彌補了奧干失去了嘉美尤、愛瑪和古華多洛等後MS駕駛員的不足。亞加瑪在離開了香格里拉後的航道修正為向維修停泊艦・拉比亞羅斯進發。另一方面，連番失敗的馬士文被姬娜遣責是辦事不力，要向哈曼報告，馬士文為了重拾騎士的尊嚴和部下的信任便駕駛新MS哈馬。哈馬與還是新兵的古里明・多多出戰，希望在亞加瑪修理好之前擊沈它。正當捷度和阿花與



敵人苦戰之際，從拉比亞羅斯派來的露嘉帶來奧干最強的MS・ZZ GUNDAM讓捷度座上去，於是憑著這部可變的新型MS成功將馬士文擊倒，而古里明在戰鬥時竟喜歡上駕駛核戰機的露嘉，可是馬士文的失敗大家也只好徹退了。回到安多拉的馬士文發覺自己同伴已經轉投向姬娜那兒，他無處容身只好出走了……奧干罷脫了新自護後回收了ZZ GUNDAM，並得到露嘉的加入成為Z GUNDAM的機師。布拉度艦長在戰場後再次聯絡拉比亞羅斯，捷度的妹妹莉娜便獨自駕駛核戰機出去了。同時，尋找馬士文的古里明遇上了核戰機，誤會了機師是露嘉，於是便帶走她去。當奧干等人發覺莉娜失蹤了的同時，新自護的姬娜帶兵去圍攻拉比亞羅斯，亞加瑪便趕去營救。在戰鬥中突然出現一部黑色的卡碧尼，使捷度為尋找妹妹盲目潛入亞古捷斯……





攻略重點



又是例牌的上下部份分開的劇情戰鬥，上半場沒有玩者原創隊的份兒，只有玩者用使用的奧干GUEST TEAM。上半場的敵人是非常「煩」的新自護馬士文，不過他今次使用的MS並不是上次那些不可和Z GUNDAM相題並論的「二打六」，而是擁有7格遠距離射程的半PSYCOMU兵器・有線式米加粒子砲的哈馬・哈馬。哈馬・哈馬的特徵除了是半PSYCOMU外還有強力的BEAM2兵器・大型米加粒子砲和護身用的雷射劍。加上馬士文那傢伙每次出場也是十分熱血的，TENSION值是超強氣，又不能用Z GUNDAM的HYPERMEGALUNCHER去減低他的TENSION值，是個麻煩的敵人來。玩者可以使用後4個TURN得到的ZZ GUNDAM擊破他的部下去提升捷度的TENSION值至超強氣，再用HYPER雷射劍一刀了結他。另一方面，大家使用露嘉去和古里明接觸的話便會有劇情對話發生。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/亞加瑪被擊沈或捷度被擊倒

佔領POINT/0

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
Z GUNDAM	11480/90	捷度/一般	-
密達斯	98000/65	花園麗/曹長	-
ZZ核戰機	8190/33	呂嘉/少尉	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
哈馬・哈馬	12040/90	馬士文/少佐	-
卡薩D型x3	7600/55	新自護兵/曹長	-
卡薩D型	7600/55	古利明/伍長	-

攻略重點



這個是戰鬥的下半場，玩者可以發進原創隊伍出戰的。今次的戰鬥是拉比亞羅斯的營救作戰，換言之是不能讓它被敵人擊沈的，否則是會立即GAME OVER呢。重點是如何令拉比亞羅斯在我軍趕到之前不被敵人擊沈，玩者在編制原創隊時可以使用高移動力的宇宙戰艦，這樣要穿越小行星帶去拉比亞羅斯那兒便容易多了。此外大家可以將它駛去接近敵人兩至三格的範圍，利用它特殊的強力武器機械臂發射去擊落圍攻的MS，但小心一看到姬娜的安多拉接近時便要立即走去另一邊的版面，防止安多拉的艦擊和發進大量MS，再找機會向我軍那兒走。原創隊伍去到作戰區域大約需要3至4個TURN左右，之後便全滅敵人便可以了。不過筆者建議大家用ZZ GUNDAM大量擊潰敵人去提昇EXP至ACE便最好了。下一版玩者便有ZZ GUNDAM用，可是筆者的ZZ GUNDAM是利用設計出來的PHOTO TYPE ZZ開發出來的。在捷度和姬娜戰鬥時會有劇情對話的，而在我軍成功將敵人全滅之際，黑色的卡碧尼便會出現，它是由波蕾操縱的，主要是向捷度攻擊。卡碧尼MK II的武裝基本上比哈曼駕駛的卡碧尼更強，有三連發的腕部雷射槍和攻擊力4000的可怕兵器・浮游砲，玩者用捷度和她對戰會有劇情對話，而將她擊倒的戰術是在她能夠用雷射槍的範圍和她戰鬥，這樣她便不會使用浮游砲了。再於能用HYPER雷射劍一擊必殺的程度將她擊倒便可以順利過版。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/拉比亞羅斯、亞加瑪被擊沈或捷度被擊倒

佔領POINT/3

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
Z GUNDAM	11480/90	捷度/伍長	-
ZZ核戰機	8190/33	呂嘉/少尉	-
Z渣古	11480/90	依萊/伍長	-
拉比亞羅斯	28000/252	艾瑪莉/少佐	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
安多拉	21000/220	姬娜/少佐	-
卡索姆	8520/60	哥頓/大尉	*
卡薩D型x2	7600/55	新自護兵/少尉	*
卡薩D型x3	7600/55	新自護兵/中尉	*
安多拉	21000/220	新自護士官/少佐	-
卡索姆	8520/60	新自護兵/大尉	*
卡薩D型x2	7600/55	新自護兵/大尉	*
卡碧尼MK II	14950/102	波蕾/曹長	-

STAGE3　哈曼之黑影

STORY

奧干擊退了新自護的軍隊後成功和拉比亞羅斯會合，布拉度和艾瑪莉之間有非比尋常關係呢……奧干在得到大量補給後把戰鬥後傷痕累累的亞加瑪修理好了，並改裝成亞加瑪改。亞加瑪改於性能並沒有大幅改變，只











職業特「攻」隊

是在武裝上將米加粒子砲變成為HYPER米加粒子砲，由普通的對戰兵器變成為MAP兵器。MS上得到修理的有百式和Z GUNDAM，加上補給了的MEGALIGHTER，於戰鬥力上是有多少的強化呢。另一方面，捷度衝動地以ZZ GUNDAM潛入了亞古捷斯，為了找尋自己的妹妹深入敵人的根據地。他在街道上遇上和他戰鬥過的波蕾，還有告訴了他莉娜在皇宮那兒。可是捷度在皇宮遇上不是妹妹，而是新自護的攝政哈曼・嘉，哈曼是感覺到捷度散發的壓迫力而找來看看的。在兩人對峙，千鈞一髮之際，奧干派來救走捷度的阿花剛好來到，而他也成功乘ZZ GUNDAM脫離亞古捷斯。波蕾知道捷度要走便座卡碧尼去追出去要他陪自己玩，可是座MS並不是玩的，在ZZ GUNDAM攻擊下捷度趕走了波蕾。事情過後，哈曼為了趁奧干無暇干涉之際降下地球向地球聯邦政府示威，大舉派出艦隊行動，當中包括於軍中上了位的古里明。奧干回收了捷度後便趕去阻止哈曼降下地球，捷度、波蕾和哈曼在地球的映照之下再度相遇……



攻略重點

同樣這個STAGE是分有上下半場的戰鬥，上半場是劇情戰鬥來，所以玩者是不能使用原創隊出擊的，乖乖使用GUEST TEAM作戰吧。不過這一個上半場戰鬥是沒有難度可言的，因為我軍是以三對一的用GUNDAM MK II、Z GUNDAM和ZZ GUNDAM圍攻一個卡碧尼MK II。重點已經不是如何擊倒卡碧尼了，而是如何不讓它一擊擊破我方除了ZZ GUNDAM外的機體，因為我方三部MS任何一部機被擊落也會GAME OVER的，面對超強氣的必中浮游砲，還是圍著它不要動，直到波蕾的TENSION值被玩者的迴避所減少，才開始用ZZ GUNDAM攻擊，至三刀能擊倒的程度才一起攻擊，打倒它後便能夠順利過版。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍任何一機被擊倒

佔領POINT/0

奧干

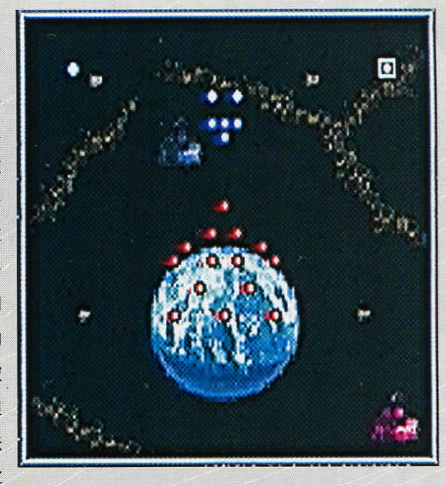
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
ZZ GUNDAM	13200/134	捷度/伍長	-
Z GUNDAM	11480/90	呂嘉/少尉	-
GUNDAM MK II	10500/75	艾露/伍長	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
卡碧尼MK II	14950/102	波蕾/曹長	-

攻略重點

下半場的戰鬥是比較起上半場難打得多，所以玩者是能夠發進兩隊的原創隊伍。這次的戰鬥重點在於如何在6個TURN之內擊沈哈曼乘坐的薩多拉，不成功的話當然會立即GAME OVER了。由於這一版是完全在宇宙中戰鬥的，所以玩者在編制原創隊伍時可以使用宇宙專用的MS和MA，也因為可以出兩隊，不妨用一隊作為捕獲專用的戰艦，一隊是高速移動用的戰鬥部隊，這樣便可以快速地捕獲一群雜魚後大量擊破敵人了，既賺得金錢之餘又賺得EXP，更可以縮短將敵人全滅的TURN數，留來對付迴避能力十分之高的哈曼。作戰玩者請不要隨便進入薩多拉的6格射程範圍，否則她會以戰艦的6連裝導彈將各位的愛機埋葬，她可是TENSION值超強氣的呢，但其實不是超強氣的後果也沒有什麼分別的……用浮游砲或PSYCOMU兵器7格射程迫害她吧！最後再用超強氣的一擊雷射劍打沈薩多拉。玩者使用捷度的ZZ GUNDAM去和波蕾的卡碧尼MK II戰鬥便會有劇情發生，在ZZ GUNDAM成功將卡碧尼MK II擊破後，波蕾會清醒過來，但被地球的大氣層引進去了！捷度便衝下去以ZZ GUNDAM作為突破大氣層的踏板，保護波蕾而退出戰線。今次的戰鬥會有不少新自護的新MS登場，例如蘭卡大尉所乘坐的多歷臣和古里明的駕駛的龍飛便是了。多歷臣是新自護汎用MS，基本武裝有雷射槍斧和雷射槍，特徵是它非光學兵器的投擲式刺雷，命中率不但是高，又可以穿越I-FIELD直擊對手。至於龍飛這分離式可變MS是火力強化型MS來。武裝是基本的雷射劍和雷射槍，但也有於盾上發射的米加粒子砲和彌補2至3格射擊盲點的榴彈砲，是新自護典型的上級MS。還有最後一個玩者要小心的地方是那些瑞沙是有一種叫全彈發射的MAP兵器，攻擊範圍十分廣泛，遇上一群的話便糟了……它們會不分敵我集體以MAP砲亂射的，3500的攻擊力連中兩下以上便重傷，小心小心，還是盡快擊倒它們吧。



勝利條件/6個TURN之內將薩多拉擊沉　敗北條件/6個TURN之內將薩多拉擊沉或自軍全滅

佔領POINT/0

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
ZZ GUNDAM	13200/134	捷度/伍長	-
Z GUNDAM	11480/90	呂嘉/少尉	-
GUNDAM MK II	10500/75	艾露/伍長	-
百式	11480/80	比查/伍長	-
拉比亞羅斯	28000/252	艾瑪莉/少佐	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
卡碧尼MK II	14950/102	波蕾/曹長	-
多歷臣	13806/77	蘭卡/大尉	-
龍飛	13195/79	古利明/少佐	-
瑞沙x4	12675/62	新自護兵/軍曹	-
薩多拉	35500/240	哈曼/攝政	-
瑞沙x3	12675/62	新自護兵/伍長	*
卡路斯J型x3	9580/66	新自護兵/伍長	*
美多拉	21000/220	新自護士官/大尉	-
卡路斯J型x3	9580/66	新自護兵/伍長	*
山多拉	21000/220	新自護士官/大尉	-
瑞沙x3	12675/62	新自護兵/伍長	*
安多拉	21000/220	新自護士官/少佐	-
卡索姆	8520/60	新自護兵/軍曹	*
卡薩D型x2	7600/55	新自護兵/伍長	*
安多拉	21000/220	新自護士官/少佐	-
卡索姆	8520/60	新自護兵/軍曹	*
卡薩D型x2	7600/55	新自護兵/伍長	*
安多拉	21000/220	新自護士官/少佐	-
卡索姆	8520/60	新自護兵/軍曹	*
卡薩D型x2	7600/55	新自護兵/伍長	*
安多拉	21000/220	新自護士官/少佐	-
卡索姆	8520/60	新自護兵/軍曹	*
卡薩D型x2	7600/55	新自護兵/伍長	*

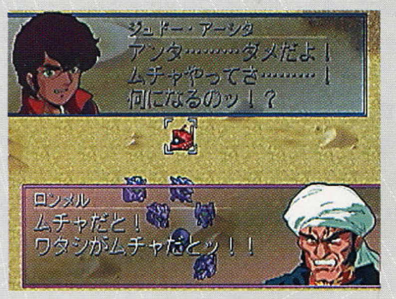
STAGE4 燃燒的大地

STORY



於新自護的降下地球攻防戰之中，奧干雖然盡了最大努力去阻止哈曼，但她最後也以強制引入大氣層成功突破奧干的攻擊。奧干只好派出MS降下部隊會合掉下大氣層的捷度，趕去地球聯邦政府的國會議事堂所在地，當年古華多洛發表演說的達卡魯，不讓哈曼控制地球圈的陰謀得逞。呂嘉、艾露、比查和依萊降下地球後與捷度和波蕾會合了，一行6人的MS部隊正以極慢的速度由沙漠行去達卡魯。在一行人正為奧干的MS沒有空氣調節而熱得吵架起來時，一群來歷不明的敵人突然出現襲擊他們，原來那班人是前自護一年戰爭時留在沙漠的自護兵團·洛美路隊。他們在這兒不斷訓練，不斷等待已經有七年的光陰，是為了打倒地球聯邦軍的高達。可是七年後的時代已經不再是和一年戰爭的一樣了，人改變了，事物改變了，即使沙漠的景色沒有改變，但歷史的洪流是不會停留的。洛美路的執著是代表了些什麼呢？他教會了捷度一些重要的事情……6人在離開沙漠後到達了達卡魯。可是哈曼已經先到一步，向那班無能的地球聯邦高官遊說。當捷度一行人來到時，他和波蕾也感受到哈曼和莉娜的存在，不過哈曼向莉娜開槍後令捷度震怒起來，那股強大的壓迫力使哈曼也感到害怕，以迎賓館正為盾牌發進MS出擊。冷靜下來的捷度指揮同伴攻擊等待亞加瑪和卡拉巴的歐拉姆拿到來支援，最後成功擊沉了薩多拉，但莉娜卻生死未卜……

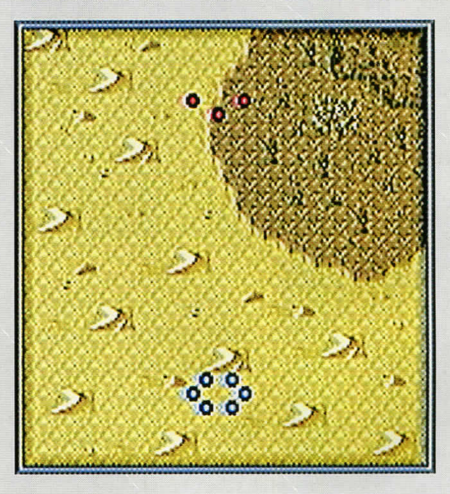






攻略重點

這是劇情版面來的，所以玩者是不能發進原創隊的。上半戰的對手是在沙漠中的戰鬥能手洛美路隊，他們使用的也是沙漠專用的MS來，在沙漠上的機動力是他們最好的，連我們奧干的最新型MS ZZ GUNDAM也及不上，因為我軍的MS是宇宙用佔的比重較為高，所以在地上戰是有點不利的，更何況是沙漠之上呢？不過玩者使用的是GUNDAM TEAM來的，高達大部份是能夠適應不同的環境進行戰鬥，玩者面對的雖然是前大戰的舊式MS，但擊中的話也是十分不利的，因為我軍的任何一部MS被敵人擊落也是會立即GAME OVER，而且敵人是懂得如何攻擊玩者當中HP比例最少的MS，好像防御力較低的MEGALIGHTER是容易被擊落的，所以要同伴多加照顧了。再者沙漠使MS移動力下降了，大家還是把GUNDAM TEAM走在一起互相照應，因為這版在3、4個TURN是有埋伏的，萬一有什麼意外也可以來得及救助。戰術方面玩者可以使用MAP砲攻擊的，因為GUEST TEAM的EXP是不相干的，多用長程射擊的MAP兵器，例如MEGALIGHTER的MEGALUNCHER和ZZ GUNDAM的HIMEGACANNON砲。也可以用飛行機Z GUNDAM和ZZ GUNDAM去先行將敵人引出來，再用卡碧尼MK II的浮游砲收拾它們。注意百式的map砲是只能夠在宇宙內使用的，地上是不能的啊！

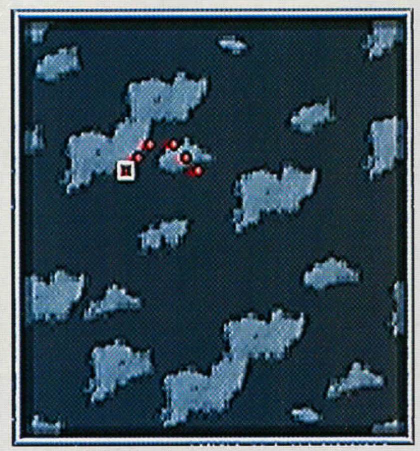


勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍任何一部MS被擊破

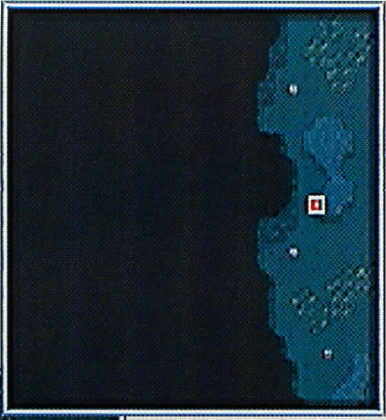
佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
ZZ GUNDAM	13200/134	捷度/伍長	-
Z GUNDAM	11480/90	呂嘉/少尉	-
GUNDAM MK II	10500/75	艾露/伍長	-
卡碧尼MK II	14950/102	波蕾/曹長	-
百式	11480/80	比查/伍長	-
MEGALIGHTER	10920/100	依萊/伍長	-
洛美路隊			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
多華斯	11102/69	洛美路/中佐	-
沙漠型勇士x2	11102/69	洛美路隊/中尉	-
沙漠型渣古	9100/51	洛美路隊/大尉	-
沙漠型渣古x8	9100/51	洛美路隊/少尉	-
沙漠型渣古x4	9100/51	洛美路隊/少佐	-
沙漠型勇士x2	11102/69	洛美路隊/少尉	-

攻略重點

這版是下半場的戰鬥，玩者是能夠使用原創隊出擊的，而且因為開始時捷度和哈曼的劇情關係，會走到最接近哈曼的地方並且TENSION值提昇至超強氣，所以他是沒有危險的，玩者不用急著去救他，相反地玩者要小心的是自己的本據地正被一班可怕的瑞沙所圍繞，下一個TURN它們便會立即使用全彈發射這可怕的MAP兵器亂射我軍的防衛砲台，扣去10000HP是少不了，但玩者要小心的是不要讓MS站在射程範圍之內，否則便神仙也救不了。這一版的重點是利用我軍的MS先擊倒所有能夠以MAP砲攻擊的敵方MS，再等待亞加瑪和歐拉姆拿的到來，佔領所有POINT之後便大至上OK了。留意在海中是有3個POINT的，但小心那艘潛水艦和它那兩部的MS愛爾蘭魔蟹。在4個TURN之後



是會有敵人的增援從左右兩方的上角出現，目標也是奧干的MS，玩者要盡可能保護GUEST TEAM的MS呢，因為它們一被不幸擊破的話便會立即GAME OVER了。其實大家應該於SAVE CARD上留有多餘的空位，萬一有什麼重要的時候便能夠先進行版面SAVE，這樣突然地GAME OVER也不會前功盡廢，這遊戲一個版面也要玩三四個小時的呢……最後使用捷度去擊沈便會有劇情對話，順利地將敵人全滅便可以過版了。





勝利條件/敵方全滅　敗北條件/GUEST TEAM任何一部MS被擊破或本據地被佔領

佔領POINT/6			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
卡碧尼MK II	14950/102	波蕾/曹長	-
ZZ GUNDAM	13200/134	捷度/伍長	-
Z GUNDAM	11480/90	呂嘉/少尉	-
GUNDAM MK II	10500/75	艾露/伍長	-
百式	11480/80	比查/伍長	-
MEGALIGHTER	10920/100	依萊/伍長	-
歐拉姆拿	23000/173	隼人/少佐	-
吉姆IIIx6	7560/60	奧干兵/少尉	-
空中滑板x6	7000/-	-/-	-
新自護			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
薩多拉	35500/240	哈曼/攝政	-
瑞沙x3	12675/62	新自護兵/伍長	*
卡路斯J型x3	9580/66	新自護兵/伍長	*
渣古運輸車	12500/144	新自護士官/少佐	-
多華斯	8540/60	新自護兵/大尉	*
沙漠型渣古x2	7000/45	新自護兵/少尉	*
渣古運輸車	12500/144	新自護士官/少佐	-
多華斯	8540/60	新自護兵/大尉	*
沙漠型渣古x2	7000/45	新自護兵/少尉	*
多歷臣	13806/77	奧基斯特/中尉	-
多歷臣x2	13806/77	新自護兵/中尉	-
龍飛	13195/79	古利明/少佐	-
多華斯改	9520/65	亞曼莎/少尉	-
瑞沙x6	12675/62	新自護兵/大尉	-
卡路斯J型x3	9580/66	新自護兵/中尉	-
高渣古x4	11284/56	新自護兵/中尉	-
多歷臣x6	13806/77	新自護兵/大尉	-
YUKON99	24000/86	新自護士官/少佐	-
卡甫x2	10360/65	新自護兵/大尉	*

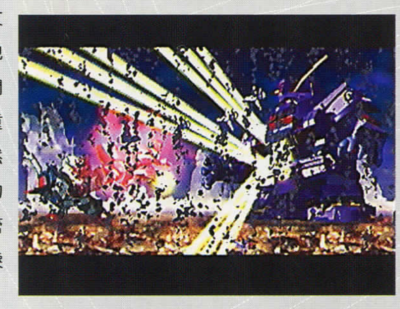
STAGE5　墜下的天空

STORY

在哈曼成功把SIDE 3從那些無能的官員之中弄到手之後，連同她在地球帶走的土產・重高達MK II回到宇宙去，並將地球消滅奧干的指揮權交給古里明，可是古里明心中所算的是如何利用機會推倒哈曼，真正復興薩比家。因為古里明是前自護薩比家的親伽信之後，是流著薩比家血液的繼承者來。他要從哈曼和那個假的美莉芭手中奪回新自護，利用他在秘密培訓和養育的NEW TYPE部隊，在哈曼最不為意時於背後猛刺一刀。當中奧基斯特還對古里明的實力有所疑問，但是一看到那傳聞中的NEW TYPE部隊便自動請纓，要帶領多歷臣隊去擊沈亞加瑪。另一方面新自護也派出亞利安斯一同圍剿奧干，現在大家的情況是相當不利的。而奧干方面沒有預料到敵人會那麼快出現，布拉度艦長更去了那些地球聯邦政府高官的處，問問為何把SIDE 3給新自護管理。那是自護的發祥地來，這樣做只會使哈曼的勢力越來越大，如火加油一般。可是這班人竟為了自身的安全和戰爭時反過來有哈曼的保護，便不理會後果……更反過來說奧干只會破壞和平，挑起戰爭，令布拉度對地球聯邦政府完全失望。在沒有艦長的情況下只好暫時由多歷斯當指揮，出動GUNDAM TEAM迎敵。另一方面，成功強化了的姬娜和馬士文再次出現在哈曼的身旁，是她感到古里明的野心而組織另一隊心腹替自己賣力，但由於強化未知道是否控制得來，於是哈曼便派了左右騎士去觀察姬娜，而馬士文則由依莉亞監視。原來哈曼也不是完全讓古里明在地球任意行動的，馬士文已經準備好一個殖民星降下地球去了，而古里明也爭取時間喚醒另一個波蕾駕駛可怕的重高達出擊了。在天空好像被燃燒的時候，一部紫色的巨大物體隨著災難降臨……兩個波蕾的悲劇，是捷度人生的轉捩點。



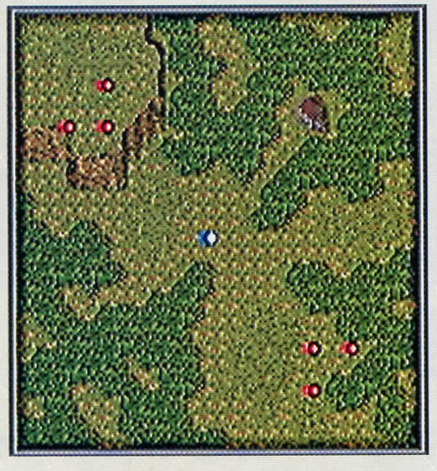




攻略重點

這個是分有上下半戰鬥的一版，上半場又是劇情戰鬥，所以玩者是不能發進原創隊出擊。我們一開始時已經是被圍剿的了，左上角有奧基斯特的多歷臣隊，右下角有亞利安斯的龍飛隊，兩隊敵人也是坐空中滑板的，所以移動的速度相當高，玩者的要快速在版面中央發進GUEST TEAM來保護亞加瑪，因為艦長不是布拉度的關係亞加瑪的命中率和迴避率會大大下降，加上敵人使用空中滑板，我軍戰艦被敵人MS以近接攻擊的機會也增加，亞加瑪一被擊沈玩者便會GAME OVER了。先是以GUNDAM TEAM攻擊多歷臣隊，因為它們是比較接近亞加瑪，所以先應付他們是最為優先。多歷臣的防御力是不錯的呢，要一次攻擊便可以擊破敵人是需要利用支援攻擊，只要玩者配合得好的話是可以在兩三個TURN之內將多歷

臣隊全滅的。至於龍飛隊便有點麻煩，因為它們的射擊能力非常高啊，米加粒子砲的射程和破壞力是最能威脅玩者的地方，可是缺點是命中率低，玩者可以利用這一點在敵人進行攻擊時反擊，削一削對方HP，再於自己的行動TURN中使用支援式夾擊消滅它們。Z GUNDAM的HYPERMEGALUNCHER和MAP砲攻擊也是十分有效的，重點是要小心亞加瑪的HP，多利用戰艦的米洛夫斯基粒子散佈去減低敵人的射擊命中率，也可以使用DUMMY的系統去完全迴避一次攻擊來保護戰艦。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/亞加瑪被擊沈

佔領POINT/0

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
卡碧尼MK II	14950/102	波蕾/曹長	-
ZZ GUNDAM	13200/134	捷度/伍長	-
Z GUNDAM	11480/90	呂嘉/少尉	-
GUNDAM MK II	10500/75	艾露/伍長	-
百式	11480/80	比查/伍長	-
MEGALIGHTER	10920/100	依萊/伍長	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
龍飛	13195/79	亞利安斯/中尉	-
龍飛x2	13195/79	新自護兵/少尉	-
卡路斯J型x9	9580/66	新自護兵/少尉	-
多歷臣	13806/77	奧基斯特/中尉	-
多歷臣x8	13806/77	新自護兵/少尉	-

攻略重點

這個是後半部份的戰鬥，一共分有三個版面，包括有宇宙、天空和地面。其中玩者可以到達的只有天空和地面的份兒，宇宙那個是讓玩者看到馬士文如何將殖民星降下在地球的。今次這一版的戰鬥難度也相當之高呢，讓筆者為大家分析一下。玩者面對的是空中由蘭卡率領的下降部隊，除了那些例行公事的MS多歷臣和龍飛一大堆，值得大家注意的是蘭卡駕駛的MS渣古III。渣古III這MS高性能是不在話下，武裝方面有米加粒子砲、腰部二連雷射砲、劍銃式雷射槍和近接的雷射劍。當中米加粒子砲和腰部二連雷射砲最強，但命中率不是太高。而劍銃式雷射槍和雷射劍是十分容易中的兵器，加上蘭卡出場時的TENSION值是超強氣，中了他一下攻擊非死即重傷。減低他的TENSION值是最先決的地方，用長距離的兵器削他的HP，再用支援圍剿他。大部份的敵人是會坐空中滑板的，他們的攻擊目標是那些民間運輸機，任何一部民間運輸機被敵人擊破的話玩者會立即GAME OVER，所以大家先要保護它們。另外，於馬士文把殖民星推進地球後，殖民星便會於空中的版面出現，若此時玩者未能將我軍包括民間運輸機上升於空中，或是逃離殖民星落地後的爆炸範圍便伯必死無疑。成功避過一劫的朋友不要高興得太早，因為在玩者將敵人全滅後，重高達MK II才出場。不過只要捷度一和它接觸便立即會有劇情，波蕾為了救捷永而用卡碧尼MK II擋住重高達MK II，並和它一起爆死了……這樣玩者才是成功過版。





勝利條件/敵方全滅　敗北條件/亞加瑪或民間運輸機被擊沈

佔領POINT/0

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/194	布拉度/大佐	-
卡碧尼MK II	14950/102	波蕾/曹長	-
ZZ GUNDAM	13200/134	捷度/伍長	-
Z GUNDAM	11480/90	呂嘉/少尉	-
GUNDAM MK II	10500/75	艾露/伍長	-
百式	11480/80	比查/伍長	-
MEGALIGHTER	10920/100	依萊/伍長	-
歐拉姆拿	23000/173	隼人/少佐	-
吉姆IIIx6	7560/60	奧干兵/少尉	-
空中滑板x6	7000/-	-/-	-
運輸機x3	17000/80	聯邦士官/少佐	-

新自護

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
渣古III	15652/102	蘭卡/大尉	-
多歷臣x4	13806/77	新自護兵/大尉	-
龍飛x8	13195/79	新自護兵/大尉	-
美洛特	23000/173	新自護士官/少佐	-
多歷臣x6	13806/77	新自護兵/大尉	*
空中滑板x6	7000/-	-/-	-
安多拉II	28500/209	馬士文/中佐	-
龍飛x6	13195/79	新自護兵/大尉	-
安多拉	28000/209	新自護士官/少佐	-
卡路斯J型x3	10100/65	新自護兵/大尉	*
瑞沙x3	9800/55	新自護兵/大尉	*
安多拉	28000/209	新自護士官/少佐	-
卡路斯J型x3	10100/65	新自護兵/大尉	*
瑞沙x3	9800/55	新自護兵/大尉	*
殖民星	99900/-	-/-	-
重高達MK II	22500/200	波蕾TWO/少尉	-

DINO CRISIS® 2



TEXT：MARKS

發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中

PS/AVG/對應DUAL SHOCK

究竟這世界是過去抑或未來?

上回提要

由於在「第三能源失控事件」一年後，政府仍致力於開發第三能源，不過意外再次發生，令整個研究基地被轉送到白堊紀。政府為了拯救基地內的三千人及取回第三能源的數據資料，於是派出TRAT部隊來到白堊紀。上岸不久的TRAT部隊便立刻遇上的襲擊，使部隊大部份隊員都死在他們手上，就在DYLAN和REGINA被包圍速龍的時候，一頭暴龍出現雖替他們解圍，但轉頭立刻向他們攻擊，幸好另一TRAT成員DAVID的一發火箭炮，暫時阻礙暴龍的攻擊，不過卻令牠發爛衝向DYLAN他們，最後唯有跳下懸崖。

二人甦醒後，因態度問題而分開行事。DYLAN途中遇上了不少速龍，而在給水站更遇上一名戴上頭盔的神秘人。雖然DYLAN順利到達基地，但在器材保管室裡因用錯鎖匙而被困其中，最後唯有用求救器向REGINA求救。

REGINA在趕往基地時，遇上三名神秘人的襲擊，而且捉了其中一個神秘人。解決了有毒植物地區之後，便在基地管制室換了另一條鎖匙，而救出被困的DYLAN。二人帶那神秘的少女回到巡邏艇後，才發現船倉已被破壞，而且引擎的起動電池也被弄走了，DYLAN只好到一些未到過的地方。DYLAN終於在研究設施的精密實驗室中找到引擎的起動電池。這樣二人乘巡邏艇來到湖上能源管理設施。REGINA在湖上設施上雖遇到很多長頸龍，但仍然找到密碼和整備人員之ID CARD，開啟通往設施裡面的升降機……

地下連接通過

File~電源之再起動

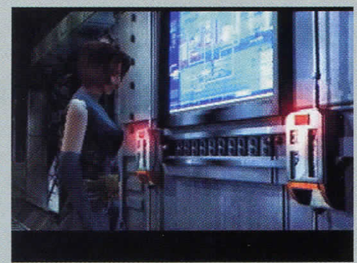
地下大型升降機

潛水服

地圖來至《DINO CRISIS 2》完全攻略本

水中大戰





REGINA乘升降機進入湖上設施內部後，便沿著一條長長的地下連接通道走到盡頭的地下大型升降機之內。地下大型升降機雖然在左面放置了潛水服儲存及升降機的開關裝置，但兩者同樣因為電源被關上而不能開動。這時，REGINA唯有到右面的電源裝置啟動電源，立刻遇上了另一個難題。當REGINA啟動電源裝置的時候，突然聽到一段廣播，原來是要求REGINA在完全啟動之前，檢查電力的負荷，以免令電力負荷過重，導致電源中斷。REGINA可在顯示器旁找到三個電力裝置，如果由綠燈變成紅燈，就表示電力不穩定，這時候需要利用手上的大型電槍攻擊它們，令其回復電力的輸送。不過如未能及時將它們回復，就需要從新開始。經過30秒的拼博之後，電力裝置逐一變成紫燈，即電力己經完全接通。接著，REGINA便走到左面的潛水服裝置中，得到潛水服(ダイバースーツ)，因為這個大型升降機是用來到達湖底，所以必須穿上潛水服。開動升降機後，便開始降落至湖底，而REGINA亦自動穿上潛水服。在升降機的降落途中，監察系統突然發現有障礙物在機槽內，所以作緊急停止。當REGINA調查監察系統的時候，REGINA的身後忽然出現一條魚龍，而且不止一條。雖然穿上潛水服後不能使用平時的武器，但潛水服內卻裝有針槍和衝擊波兩種武器。衝擊波並非沒有威力的埋身武器，其最大效果在於可將近距離的魚龍擊暈，才慢慢用針槍擊殺牠們，此外兩種武器都不限彈數。



經過操作台左面的通道，進入了湖水循環系統管理室。在管理室中央的控制台，找到一份能源爐定期檢查手續的FILE，原來通往第三能源爐的水閘是需要將水閘操作插頭裝回控制台上才可以打開，但因一年前的定期檢查而被拔走。現在REGINA可以做的就是進入搬運通道等其他地方找回這個插頭。在搬運通道(1)裡，REGINA遇上一個關至一半的閘門，這時可以行用潛水服的噴射器(X掣)跳過這裡。在冷卻用湖水循環室前的搬運通道(2)，可以看見閘門旁邊的高台上有個潛員的屍體，但因為高台問題而不能往上面看看，而另一閘門旁的小型升降台又不



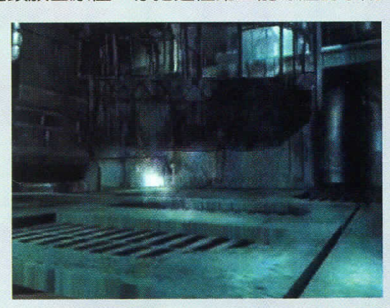


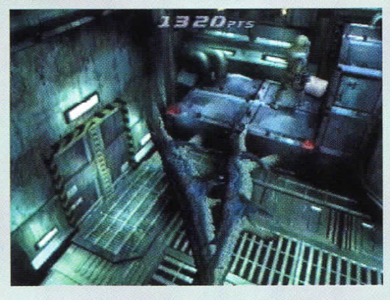






能到達那裡，REGINA只好進入冷卻用湖水循環室。雖然循環室只有一個出口，但其裡面就是被關閉的水閘，REGINA亦唯有跳到出口閘門旁的高台上，沿著這條向前走，而跳過中途的空隙，便發現一個支柱出現裂痕的高台。這時REGINA需要在SAVE終端機裡購買唯一的水榴彈炮，利用其威力把支柱折斷令高台掉下，而REGINA便可以用噴射器跳上高台的入口。高台入口原來是可以通往搬運通道(2)的上層，這樣REGINA終於到達高台屍體的位置，而REGINA找到了水閘操作插頭。回到湖水循環系統管理室後，REGINA立刻把插頭放回原位，亦把通往第三能源爐的水閘打開。REGINA往第三能源爐途中於機械冷卻用水路內的另一具屍體身上找到一張進入EDWARD CITY必需的「City Key Card」。

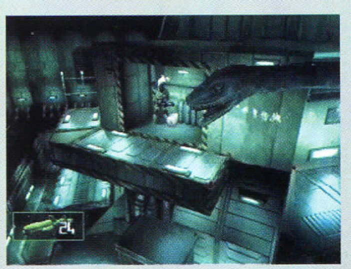


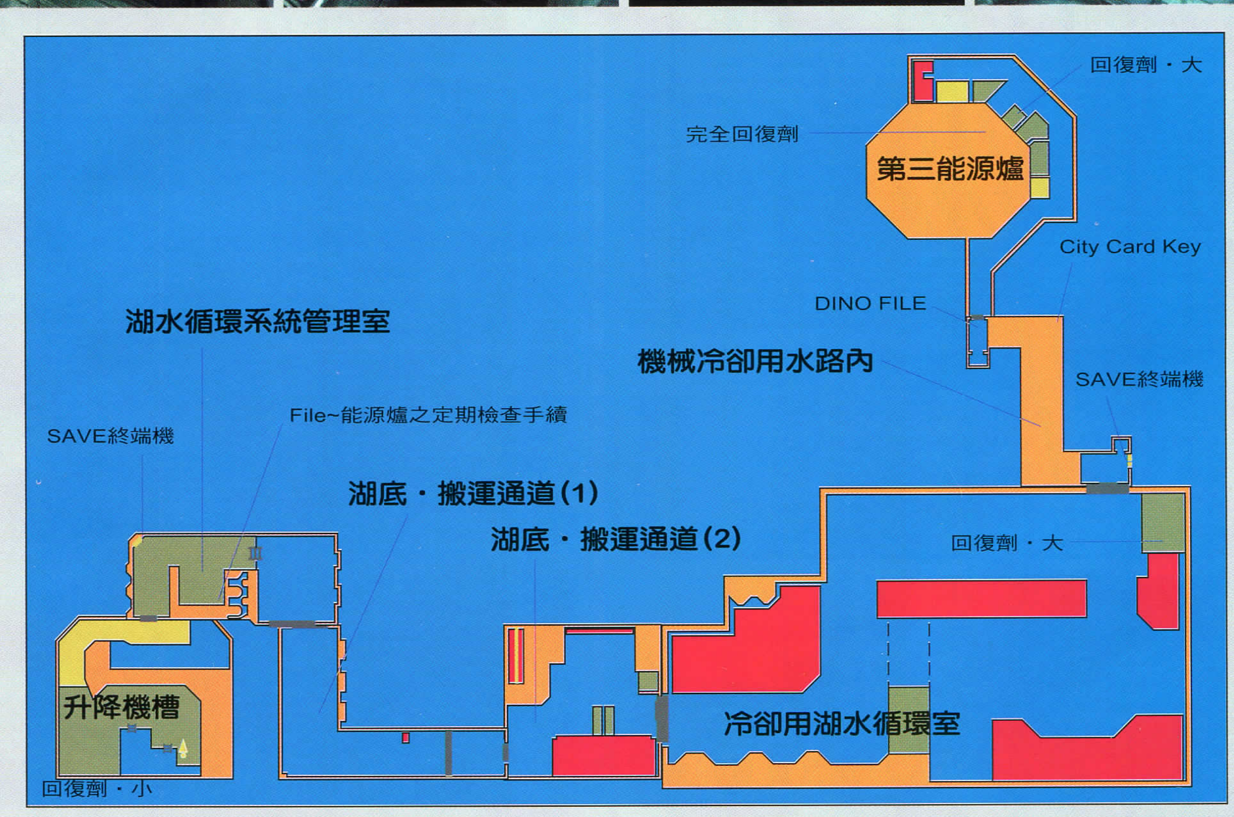


REGINA經過冷卻用湖水循環室的另一邊閘口，終於到達第三能源爐。雖然見到第三能源爐仍然完整無缺，但不久亦見到一頭巨大的長頸龍出現。因為長頸龍的游動觸動了能源爐室的防禦系統，所以系統將全部的出口關閉。這時，REGINA亦唯有將這頭攻擊自己的長頸龍擊倒。由於REGINA在水中的行動並不方便，差不多每次都輕易被長頸龍擊中，因此需要尋找一些牆壁作掩護，等待牠每次經過時向其以水榴彈炮攻擊。擊倒長頸龍後，能源爐的防禦狀態亦終於解除了，REGINA終於得以離開湖底，抵達了EDWARD CITY。









最後生還者

REGINA沿著能源爐室的出口，終於回到地面，而且隨即除下潛水服。走下樓梯之後，REGINA便見到DYLAN已經駕駛巡邏艇來到EDWARD CITY。在二人的交談間，通訊器突然傳出DAVID的聲音，原來在開始時失散了的DAVID仍然生存，不過當DYLAN問到DAVID現在的位置時，DAVID那邊的通訊器出現問題，DYLAN二人勉強地聽到EDWARD CITY，而且叫二人快點。REGINA利用之前從湖底拾回來的City's Key Card打開進入CITY的閘門。在

REGINA沿著通道而來到森林內，而REGINA和DYLAN同時見到在其中一棵樹的樹幹上找到DAVID所留下的標記，二人同樣肯定依著這些標記，就可以找到DAVID，不過因為盡頭有顆巨石塞住前面的路，唯有走到搬運通道旁邊的器材放置區內，於SAVE終端機中購買新武器—「地雷槍」。DYLAN利用地雷槍的威力炸開了阻塞入口的巨石，而出現了進入火山洞窟的入口。





在火山洞窟中，玩者是不能在遊戲中的地圖內看到其地形，所以需要小心記下自己走過的路，不過同樣小心的是在洞窟內居住的火山龍，因為牠身上皮甲非常堅硬，所以需要利用地雷槍令其四腳朝天，用其他武器擊向牠們脆弱的肚皮。在洞窟內的一些捷徑都會被巨石阻塞，同樣利用地雷炮便可以通過。

經過洞窟內的四個路段之後，到達司令基地的範圍。經過入口的SAVE終端機時，玩者最好購買一、兩個蘇生藥和大回復藥，因為將會經過一條非常艱辛的路段。



DYLAN爬上樓梯之後，便發現REGINA已經在炮台旁等待著。心急的REGINA看到DYLAN立刻跳下而繼續前進，當REGINA走了幾步，地面上突然出現Allosarus，而DYLAN亦立刻走進砲台內開炮掩護REGINA，但Allosarus卻不斷的出現，DYLAN將身上的其中一支照明彈槍交給REGINA，其用途是引領砲台的彈幕射向其射出照明彈的位置，利用砲台彈幕的威力將Allosarus和阻塞前路的貨櫃消滅，而幸運的話可以一炮將Allosarus擊斃，如不是亦最多只需兩炮，不過要小心一點射出照明彈，並不是立刻有彈幕轟下，而需要一段小小的時間，所以REGINA和Allosarus有一段距離時，就要發射照明彈。在這個路段是需要由REGINA和DYLAN二人互相交替地進行才可以





完成的。最後二人亦終於通過這艱辛的路段，REGINA便棄掉手上的照明彈槍，而二人亦隨即進入司令基地的外圍。

REGINA跟隨DYLAN的背後在司令基地的外圍進行調查，二人看到的正是遍地人類和恐龍屍體的情景，而恐龍仍然殘留非常強烈的火藥味，顯然兩者曾經進行過異常激烈的戰鬥。當DYLAN見到一頭小三角龍的屍體而感到可憐的時候，一頭成年的三角龍亦同時出現。看到小三角龍屍體的牠便認為是REGINA和DYLAN二人所殺的，而立即怒氣沖沖的衝向二人所站的位置。REGINA見狀便叫DYLAN往後面的吉普車。幸好駕開吉普車，避開了三角龍的奪命一擊，不過牠仍然不肯放過他們，憤怒的追著駕駛吉普車。

這時，遊戲便會變成一個迷你遊戲，DYLAN利用吉普車車尾的大型步槍迎擊向他們衝來的三角龍，不過要留意這步槍並不是機關槍，每一發都需要少許上彈的時間，情況就像之前照明彈槍，當畫面右下角出現FIRE字樣就可以發射。不過三角龍亦不是愚蠢的，開始時牠會以左右移動地前進，而途中更會走進旁邊的樹林，而在吉普車的近距離出現，這要玩者看清楚三角龍進入樹林的方向，最後階段畫面中更會多一頭三角龍，牠們會以一頭正面衝、一頭走進樹林接近吉普車的方法，分散玩者的注意，所以要小心小心。最後終於將兩頭三角龍擊倒，不過DYLAN就在稱讚REGINA駕駛技術時，二人才知道吉普車已經駛到懸崖的邊緣，吉普車飛到草原上時立即翻側爆炸，幸好二人及時在空中跳出吉普車，說時遲那時快，他們又再次像開始時被速龍所包圍。當他們感到不知所措時，突然一邊的速龍發生爆炸，這時一部戰鬥直昇機在草原上看不見的地方緩緩升起，原來駕駛直昇機正是一直尋找的DAVID。之後DAVID



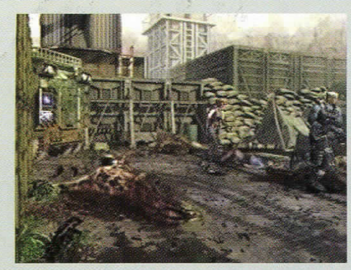


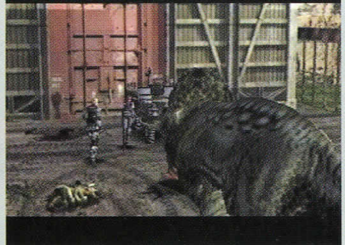




















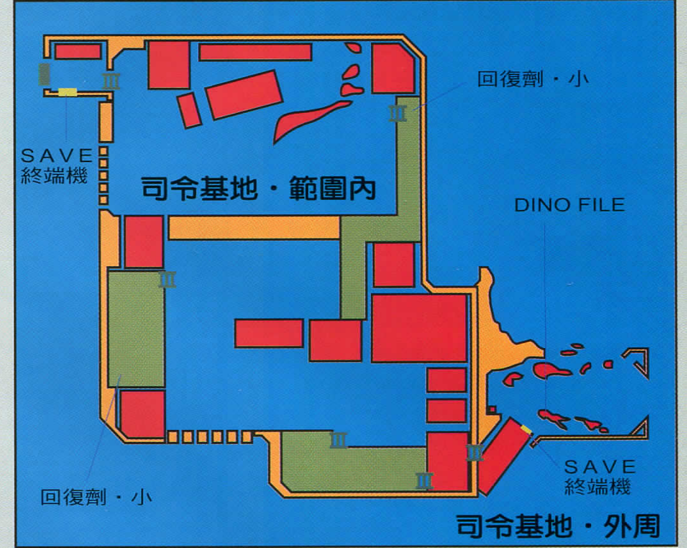


不斷地向速龍發射火箭炮，而只懂地面行動的速龍亦被迫處於捱打狀態。就在DAVID射興高采烈之際，卻看到EDWARD CITY那裡出現人類與恐龍大戰的情景，而人類在速龍的兇悍攻擊下處於下風，最後那裡的人類更被速龍一一殺害。雖然DYLAN他們立刻前往EDWARD CITY，但仍然救不到最後一批生還者。由於拯救生還者的任務己經失敗，而只剩下回收第三能源的實驗資料的任務，不過巡邏艇的時空門己被破壞，所以只好四處尋找有關的資料，希望可以發現另一個回去的方法。









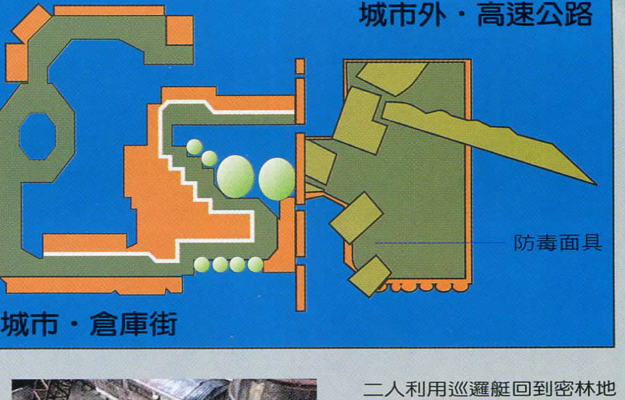
DINO FILE
完全回復劑
城市・居住區(2)
城市・居住區(1)
蘇生劑
File~店主之手記
雜貨店
SAVE
終端機
居住區之鍵
回復劑・小

第三能源磁碟

為了可以更快找到第三能源實驗資料的擺放位置，所以三人便決定分頭調查。DYLAN在居住區(1)的下方找到了一間雜貨店，而當中更在收銀機旁發現了一份有關飛彈發射計劃的店主手記，DYLAN看過後才知道載有第三能源資料的磁碟己被帶到飛彈發射場，而DYLAN亦在店內找到一條「居住區之鍵」。看過沒有其他資料可以取得之後，DYLAN便離開雜貨店。經過居住區(1)，進入了左面的居住區(2)，DYLAN看到這裡同樣被那生長極強的植物所吞噬，而可以打開的閘門就只剩下盡頭的那一扇，DYLAN利用剛才拾回來的居住區之鍵開啟閘門，進入倉庫街的範圍內。







不過DYLAN卻在這裡再次遇上記憶猶新的單眼暴龍。DYLAN在避過暴龍的攻擊後，便發現前面有一部坦克，於是DYLAN駕駛坦克一邊攻擊一邊逃走。這時的操控是方向掣控制前進，而L、R掣則是轉動砲台的方向，○掣一砲台攻擊、X掣一發射閃光彈(彈數有限)。在逃走的路面會出現一些障礙物，只要攻擊便可解決，但這時暴龍的攻擊可用閃光彈避過。最後DYLAN駕駛的坦克終於駛到市外範圍，但閘門卻開始關上，DYLAN唯有用坦克頂著閘門，而暴龍亦放棄追擊而離開。





在這條折斷的高速公路上，正當DYLAN找到了一個防毒面具時，卻在倒後鏡見到身後出現了一名神秘人，而且用古怪的武器射向DYLAN，經過嚴格訓練的DYLAN亦只能勉強地避過其兩次攻擊，不過神秘人已經走到DYLAN的面前，用那武器指著他，突然傳來的一陣叫聲令DYLAN可以趁神秘人的分心拍走其手上的武器，剛才的叫聲原來是之前在巡邏艇逃走了的神秘少女，而神秘少女立刻撲向神秘人，不過在糾纏之間，被神秘人推到地上，同時掉出一條頸鍊。當神秘人撲向DYLAN時，DYLAN則以閃身避開，而神秘人隨即掉到橋底下。少女趁DYLAN望向橋底下的神秘人時離開了，同時REGINA亦來到這裡，看到拿著頸鍊的DYLAN顯出的緊張表情便上前問問。原來少女掉下的頸鍊和其已死去的妹妹所戴的頸鍊非常相似。DYLAN告訴REGINA取得一個防毒面具之後，便回到最初的島嶼上。

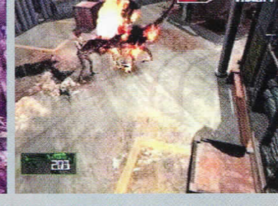


二人利用巡邏艇回到密林地區之後，REGINA經過密林等地區，終於抵達劇毒條體地區。雖然這裡沒有敵人出現，但瀰漫著紫色的毒氣。REGINA在這路段的盡頭找到了前往廢棄物處理室的閘門。從廢棄物處理室的另一閘門進入發射場前地區，REGINA再次遇上了速龍，因同樣是不斷地出現，所以唯有不理牠們向盡頭的樓梯走去。在資料管理室中，REGINA終於在唯一仍然運作的電腦找到來到這世界的其中一個目的一「第三能源磁碟」。由於閘門被關了，所以暫時回到發射場前地區看看，不過當REGINA走上樓梯時，便立刻見到死纏難打的傢伙一單眼暴龍，不過牠正想衝向REGINA之際突然停下，不久有一頭比暴龍身形還要大的恐龍一「超帝龍」將發射場前地區旁邊的厚厚圍牆撞破，而且兩頭恐龍的霸者更打起來，而REGINA亦趁牠們大戰時回到資料管理室。這場恐龍大戰的最後結果當然由力量、身形都比暴龍大的超帝龍取得勝利。







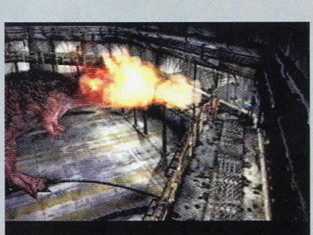






最終結局

回到資料管理室後，REGINA便見到隨後進來的DYLAN。REGINA在告訴DYLAN已取得磁碟而打算離開時，房間突然產生劇烈的震盪。這個時候，房間亦傳出一道有關「飛彈發射裝置進入緊急迎擊狀態」的廣播，而之前關上的閘門亦隨即打開，二人同時決定解決控制裝置，DYLAN則逃離現場駕船過來。REGINA乘房間內的升降機，抵達放置了一枚大型飛彈的飛彈室，不過同時超帝龍亦進入了飛彈室。只好一直向前跑的REGINA忽然在甲板留意到一個裝置，利用手上大型電槍將其啟動，而裝置突然噴出強大的火炎令超帝龍暫時迫退，但同時觸動了安全系統，使通往飛彈通道暫時封鎖。這時，REGINA只有10分鐘的時間前往彈頭將緊急迎擊狀態解除，不過現時首要的工作就是將眼前的巨大傢伙擊退。玩者需要利用通道上兩個噴出易燃氣體的裝置向超帝龍攻擊，而啟動後立刻用大型電槍向氣體一揮，便會變成火炎。經過數次的火炎攻擊，超帝龍終於不支倒地，而飛彈通道亦回復過來。在前面的另一個接駁位置，REGINA又遇上難題了，今次又和湖底的電源裝置一樣發生短路的問題，不過今次則需要同時應付五個電力裝置。由於比上次多出兩個電力裝置，所以今次更需要利用一擊兩個的技巧，而且每次攻擊後立刻回到中心點準備下一次的攻擊。解決電力問題後，REGINA便乘通道盡頭的升降台，到達飛彈發射台的上層。利用控制裝置將彈頭的蓋打開後，REGINA便跑到彈頭前終止發射程式。回到下層的REGINA正打算離開時，超帝龍突然醒過來，更立刻攻擊站在發射台的REGINA，見狀立即拼命逃跑，不過超帝龍的攻擊卻破壞了發射台的支架，令整支飛彈REGINA跌向REGINA的位置，REGINA亦把心一橫撞向身後的玻璃窗。就在REGINA撞破玻璃窗的一刻，

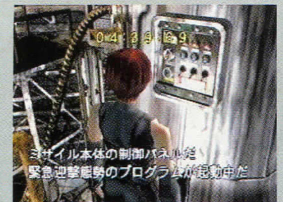


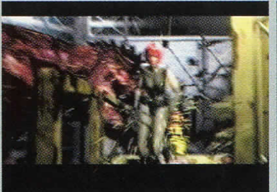














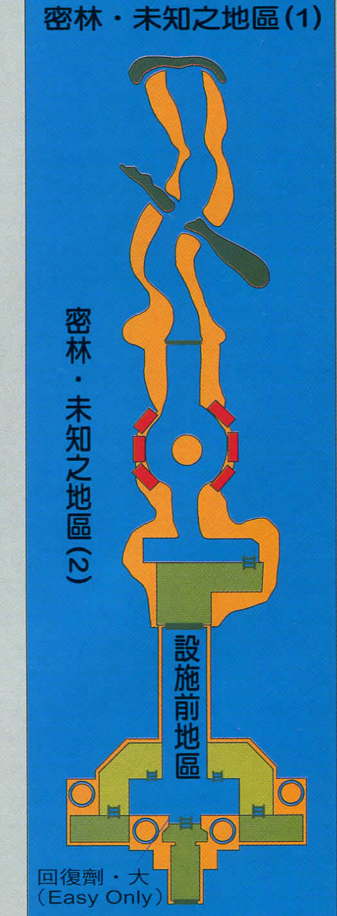




廢棄物處理室
SAVE終端機
發射場前地區
完全回復劑（Easy Only）
DINO FILE
第三能源磁碟
飛彈室
資料管理室
發射管制室
SAVE終端機
回復劑・大
完全回復劑
後門連接通道(2)
後門連接通道(1)







飛彈亦同時爆炸，令四周變成一片火海。

當REGINA醒來的時候，便發現自己已身處一間不知明的房間內，四處亦被之前的爆炸而變成一片火海。REGINA發覺自己已不能在這裡逗留太久時，便隨即跑到下一層。REGINA在後門連接通道中同樣見到一片火海，而且更出現了曾在火山洞窟見過的火山龍。REGINA在拼命逃走下，終於找到離開這個基地的出口。REGINA離開閘門後，才發現DYLAN和DAVID早已在這裡等待自己。突然的一道恐龍叫聲，令他們知道超帝龍在之前爆炸中仍然生存著，因此決定往下流進發。不過抵達水閘時，發現這裡的閘門關上了，DAVID和DYLAN二人唯有上岸到水閘旁邊的扭開水閘開關掣。在開關掣的附近，二人決定分開行動，DYLAN負責利用高台的步槍在一分鐘內掩護扭動開關掣的DAVID，擊退接近DAVID的速龍。這時，速龍會從三個方位接近DAVID，而每隻速龍基本上需要兩發子彈才可以殺死，所以當牠被擊中而倒地時，最好趁機向牠開多一發。









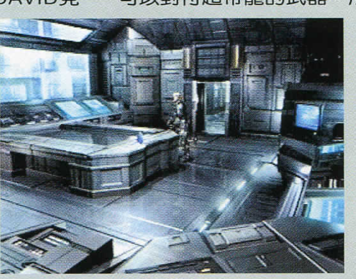


在一分鐘後，DAVID終於打開了水閘，與DYLAN高興地折返巡邏艇的途中，突然有一頭Allosaurus撲出來，DYLAN因Allosaurus的突然撲出令自己不能及時起身，而被Allosaurus咬起。DAVID唯有用火箭炮攻向Allosaurus，雖然將DYLAN從Allosaurus的口中救出來，但DAVID見到Allosaurus開始發動第二次攻擊時，便捨身把DYLAN推到河流，而自己亦因此被Allosaurus咬住。想回岸救DAVID的DYLAN因被困在水流之中，而REGINA的趕到也救不到DAVID，亦只能親眼看著Allosaurus將DAVID吞噬。REGINA在毫無選擇的情況下，只好乘巡邏艇離開這個悲慘的地方。

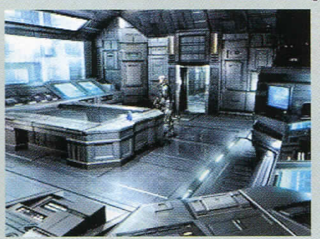




被水流沖走的DYLAN醒過來後，便發現身處一個不知明的地方，這時那個神秘少女又再次出現。雖然那少女好像不懂說話，但DYLAN勉強地明白少女的手語，好像叫DYLAN跟她走一樣。



DYLAN會暫時和那少女一起行動，由於她沒有一件可以作自我保護的武器，所以玩者的首要工作就是保護那少女，當出現Oviraptor時，少女就會停下來，玩者最好使用的武器就是散彈槍，只要消滅畫面上的所有Oviraptor，少女會繼續前進。不過當那少女爬上高台後，DYLAN便需要立刻向左面跑去。爬上盡頭的樓梯後，DYLAN便立刻繼續保護少女。當通過一扇巨大的閘門，那少女立刻走進正前的管道內。在這裡，DYLAN又再遇上源源不絕的速龍，但是DYLAN正想進入管道時，被突然出現的四條雷射光組成的閘門彈開。當調查旁邊的控制台，才得知這系統被四個輔助鎖關上了，所以DYLAN現在可以做的正是解除入口旁邊的四個輔助鎖。將四個輔助鎖成功解除之後，便可以到控制台關閉的雷射光閘門，而進入設施入口。



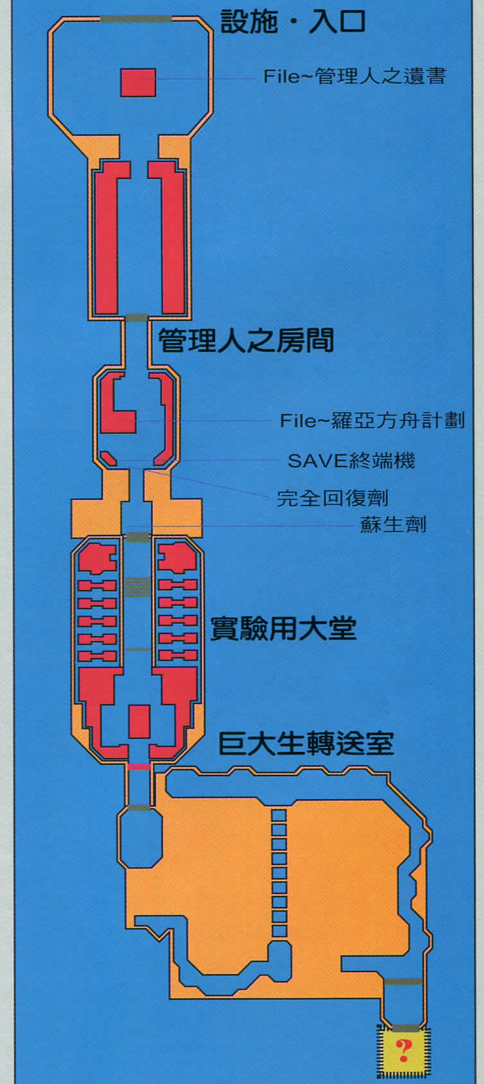
經過設施的入口，到達了管理人之房間內，DYLAN在房間的精密儀器上找到一份稱為羅亞方舟計劃的FILE，而內容是講述有關上次第三能源的失控就這個事件的開端等等，令人感到吃驚的是這並不是過去的白堊紀，而是未來的世界。進入實驗用大堂的DYLAN沿著樓梯走到中央的時候，便看到那少女在大型的電腦前，正以快速的速度輸入一些資料，而DYLAN眼前的機器亦隨之而出現一個立體影像，而影像的第一句便是DYLAN的名字，這令到DYLAN立刻感到愕然。那個影像向DYLAN說出這世界並不是白堊紀，而是三百萬年之後的世界，原來管理人他們在運送恐龍到這世界，卻因為時空門的消失而令他們被困在這裡，而他在時空門復活之前，其妻子已被支配這世界的恐龍殺死了，而愛女亦受了重傷。當影像說出RAULA這名字時，那少女轉身望向電子掛板，這時DYLAN亦注意到掛板上出現了神秘少女的影像，而終於知道RAULA正是神秘少女的名字，但她卻指著立體影像叫嚷著「爸爸……」，DYLAN亦知道二人的父女關係。接著，立體影像的男子希望DYLAN可以拯救這些受傷而放置生命維持裝置的孩子們，而且告訴DYLAN他就是DYLAN的未來，最後影響說出DYLAN面前的閘門後面有一個仍在實驗階段的時空門，但恐怕只能使用一次，而這樣立體影像亦消失了。

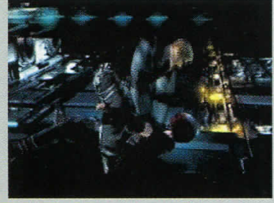






DYLAN和PAULA進入了巨大生物轉送室時(進入前最好先購買一批大回復藥，因為DYLAN會遇上激戰)，地面突然發生一彈震動，而聽到一段強制的自動爆破裝置即將在五分鐘後引爆的廣播。不過同時RAULA受到襲擊，原來是另一神秘人，DYLAN利用手上的開山刀將其攻擊打破，而PAULA亦趁機逃走了。正當DYLAN與神秘人在橋上糾纏之際，超帝龍亦出現在DYLAN的眼前。DYLAN見狀立即跳向另一邊，但走遲一步的神秘人避不開超帝龍撞擊了。由於手上沒有可以對付超帝龍的武器，所以這時的DYLAN唯有向前面的橋逃跑(不要在途中停下)。過橋後，DYLAN因超帝龍的攻擊跌在攻擊衛星的系統前。看見攻擊衛星的回路還未接上的DYLAN立刻走向左面的盡頭將系統駁上攻擊衛星，而且亦跑到另一邊的盡頭輸入確定攻擊目標，最後便回到系統前面啟動衛星。啟動的攻擊衛星隨即射出一道激光，而巨大的光柱立刻擊中可惡的一條超帝龍，最後地上霸主一超帝龍亦在威力強大的激光光柱之中消失了。DYLAN立刻趕往時空門開發實驗室，與PAULA會合，而這段感人的ENDING場面還是留待玩者自己慢慢細賞吧。













The End

職業特「攻」隊

軟硬事件簿

INTEL推出P 4的2G Hz處理器

INTEL與超微間的速度之爭，將出現新局面。根據INTEL給予主機板業的產品藍圖（Road map），INTEL將在明年第二季推出P 4的2G Hz處理器，試圖甩開與超微在1G速度的競爭領域。除此之外，INTEL在今年第四季推出的P 4處理器速度，也將增添1.5GHz的版本，INTEL希望藉由P 4，一舉扳回先前市佔率不斷衰退的頹勢。（IKI）

Sony與台商交流AIBO經驗

日本Sony近來頻頻向台灣資訊廠商招手，繼日前在台灣籌組Memory Stick聯盟之後，近期設計電子狗AIBO的原創設計師，將來台與資訊廠商經驗交流，並且商討未來可延伸的資訊家電產品的合作機會。不知Sony高層負責人來可會訪港，和本港的資訊廠商洽談合作機會？（IKI）

Mac版《Office 2001》登場！

Microsoft（微軟）公司的代表表示，該公司預定10月11日推出Mac版的《Office 2001》。Mac版《Office 2001》將包括Word 2001、Excel 2001、PowerPoint 2001和Internet Explorer 5，此外，微軟也在蘋果電腦版本中，加入一些Mac專用的功能。例如Mac機用家可以把PowerPoint中的簡報幻燈片檔案，轉換到Apple QuickTime的電影檔案中使用。Mac版《Office 2001》套裝軟體的完整版，預定售價為499美元，而《Office 98》升級版的售價則為299美元。（IKI）

網站多未擅自播出奧運精華

奧委會（IOC）委託法國Datops公司負責監督全球24,000個網站，查看他們是否違法播出奧運精彩片段，結果發現雪梨奧運開幕以來，大多業者均能遵守規定，僅有十多家因為不清楚合約規定而觸法，且在收到IOC通知之後均能主動答應改善，頗令IOC滿意。IOC這次拿到$13億的轉播合約金，按規定只有和IOC簽訂合約者始可播出奧運比賽，且只能在國內播出。不過網路崛起後，任何人只要有上網設備與網路攝影機，就可以把比賽內容送到網上，向全球播出。（IKI）

Mitsumi生產Memory Stick的接插件

Mitsumi從2000年9月份開始批量生產面向Memory Stick的厚度為3.5mm、具有退出結構的接插件。該產品適用於數碼相機、以及個人電腦等產品。該公司在此之前以為客戶定做商品的方式生產Memory Stick接插件。由於判斷Memory Stick即將得以普及，因此決定批量投產。（IKI）

網上下載音樂令唱片公司損失31億美元？

全美唱片公司協會(RIAA) 近日表示，就他們所知，2000年上半年已有4,500 個音樂網站經由謀利的網路服務業非法提供有版權的音樂。這比前一年增加了200%之多！有分析師表示，由於有越來越多的作曲家在網上直接銷售給聽眾，再加上網上非法下載，他估計唱片公司的收入到了2005年將損失31億美元。（IKI）

台灣微軟公司正式進軍遊戲界

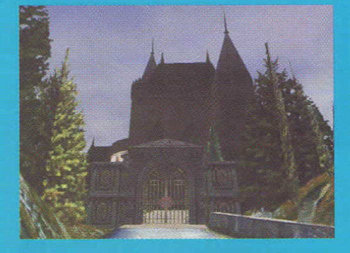
Microsoft（台灣）於9月15日宣佈正式進軍遊戲娛樂界，該公司預定將於未來一年內推出二十款以上的遊戲軟體，以提供台灣用戶最高品質的娛樂享受。Microsoft（台灣）公司的遊戲經理更首次向台灣用戶展示即將上市的主要遊戲軟體，包括：《Combat Flight Simulator》、《Metal Gear Solid》、《Crimson Skies》等8款遊戲，同時也帶來下一個世紀的電視遊樂器Xbox的最新產品訊息。（IKI）

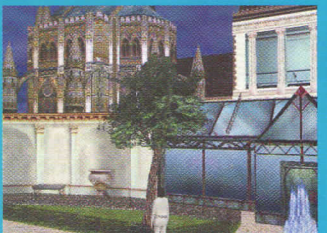
微軟於12月份推出3款PC GAME

Microsoft（日本）於9月18日宣布，該公司預定將於12月份推出3款PC電子遊戲。這三種電子遊戲為：新版飛機激戰遊戲《Microsoft Combat Flight Simulator 2》、賽車遊戲《Microsoft Midtown Madness 2》及槍戰遊戲《Microsoft Crimson Skies》，3款遊戲均可在Windows 95/98/2000/Me電腦上運行。上述三種遊戲目前尚在開發之中，具體的上市日期和價格未定。（IKI）

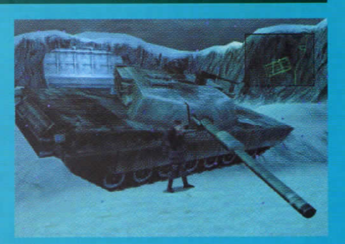
《Watchmaker》有新畫面睇

意大利廠商Trecision最近在網上公佈了其新作《Watchmaker》的最新遊戲畫面，這是一款real-time adventure遊戲。遊戲中玩者要找尋並收回一部神秘的機器，更重要是玩者須在午夜前把其修理妥當，否則全球也會引起毀滅性的大災難！在遊戲中玩者可到處自由探險，而冒險旅途中玩者亦會遇上不少解謎事件。大家可拯救世界，避免大災難發生嗎？（IKI）






《Metal Gear Solid》PC版情報

萬眾期待的PC移植作，PS的皇牌ACT GAME-《Metal Gear Solid》，現已進入製作尾聲，並可望於10月頭發售。PC 版將比PS版擁有更美麗的圖像》，遊戲中玩者扮演特工Solid Snake，任務是阻止恐佈分子使用化學武器 Metal Gear Rex，遊戲中有著濃烈的反戰意識，令人期待之作。（IKI）



腦人谷

一網打盡

TEXT 咸旦仔

看之不盡、玩之不盡的玩具網頁



相信無論是大朋友或小朋友都會有自己最深愛的玩具系列，從前大家為了買到自己深愛的玩具不惜行遍港九新界的玩具店，有時還未必找到又或者價錢不合理。不過自從有了INTERNET後大家便不用再如此艱辛了，大家可利用INTERNET找到你想找的玩具資料了；但與此同時出現了另一個問題，就是這麼多網頁那一個才較詳盡較出色呢？大家不用太費心，現在就由咸旦仔介紹幾個比較出色的網頁給大家啦！

TOYS HUNTER



http://toyshunter.uhome.net/buy.htm

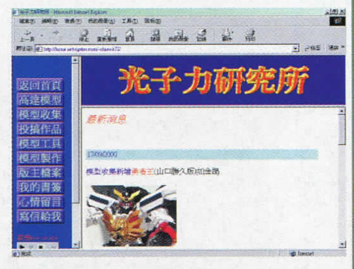
顧名思義是一個集各種玩具於一網的玩具網站，大家可在這個網站中收看到「合金類」、「景品類」、「扭蛋類」和「模型類」四種玩具介紹。每一個類型都會有各種最新最詳盡的介紹以及圖片，而且大家還可以足不出戶便訂購到喜歡的玩具呢！不過此訂購服務只限於香港買賣的大家要留意了。



光子力研究所

http://home.netvigator.com/~chiuwk72/

在這個網頁中，大家可以收看到模型界的最新消息，而內容包括有最新推出的模型和首辨模型相片，其中每個模型都會有詳細介紹，令大家更能詳細了解最新推出模型的資料。除此之外，在這裡還可以看到製作模型的工具以及製作方法，從而令初學者更能了解如何能製作到出色的模型。



玩具精品小舖

http://tacocity.com.tw/vipera/toys/

又是一個集多種玩具於一網的玩具網站！在這個網站中，大家可查看到各種不同類型玩具的資料以及圖片，而玩具種類包括有「合金類」、「人偶類」、「扭蛋類」、「鎖匙圈類」和「模型類」等。另外，大家亦可在這裡搜查到你所喜愛的玩具能在那裡買到，亦可在此網站中訂購，不過此訂購服務只限於台灣買賣的。



Our Product

http://www.causeway.com.hk/product.htm

這個網頁是一間玩具製品廠的HOME PAGE，在這裡大家可以看到該廠將會推出或已推出的產品，而產品主要以POLYREAN和ACTION FIGURE為主。這網頁最吸引人之處就是大家可優先看到一此表情生鬼的POLYREAN，就連小美工作室亦已授權他們為天皇巨星郭富城製作POLYREAN，各位FANS不妨到此網看看有沒有你所喜愛的名星POLYREAN。



SUPER REBOT FRONT LINE

http://superobot.uhome.net/

一個機械人迷必看網頁，在這個網頁中大家可看到許多不同類型的機械人模型圖片以及簡介。除此之外，網主為了令網頁更加有聲有色，還在網頁中加入了許多與機械人有關的資料，如「BOOKS」、「GALLERY」、「MISC」和「TOYS」等，相各位玩具迷來這裡後都會高呼「正！」。



異人町、快活谷

http://www.emzone.com.hk/main.htm

一個扭蛋迷必定喜歡的網頁！在這個網頁中大家可收看到各款扭蛋的最新情報以及圖片，無論多冷門的扭蛋資料或圖片，大家都可以在這類找到。除此之外，大家還可在這裡的查閱到各式各樣的玩具精品資料以及購買辦法。而本記最喜歡此網是他能找到許多較少有的扭蛋資料，如《ONE PIECE》、《小露寶》、《雷鳥拯救隊》等，如果你是扭蛋迷的話就快些上來看看啦！

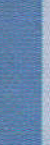


變形金剛永遠不敗

http://home.netvigator.com/~cmnghk/ctf.htm

單看主題就知道是一個以《變形金剛》為主的網頁，在這個網頁裡，大家可看到《變形金剛》的歷史，以及由古至今《變形金剛》系列玩具的變化。而最受《變形金剛》迷喜愛的相信是網頁中的「博狂大集合」，在此欄中大家可收看到大量《變形金剛》的玩具圖片，當中有些更很難在本港見到的。





腦人谷

愛·上網 上網追女仔

求婚365 WOOING 365 DAYS II LOVE ONLINE

BY隨風

生產商：	GAME ONE
發行商：	GAME ONE
發售日：	發售中
遊戲類型：	TAB

大家還記得3月23日由「GAME ONE」所推出的《求婚365 II》嗎？當時由於請到張柏芝成為代言人，因此令遊戲一時成為哄動之作。而現在「GAME ONE」把它轉成網上版，最多可供4人同時連線，不知能否再一次帶起「求婚」熱潮？



有什麼新特色？—

基本上網上版跟單機版的《求婚~》的最大分別一定是玩者的敵人由電腦變成別的玩者，而且亦可以即時跟其他玩者作出交談，分享一下《追求心得》又或是玩玩罵戰也行。另外，玩者在遊戲中不再只是跟其他玩者爭奪一個女孩，而是四位女孩(要先完成小葵才會出現張柏芝)一同追求，到底玩者最喜歡哪一位？而且亦加入了一個適合「速戰速決」的新地方－求婚島，沒什麼時間的玩者不妨試試這個新地方。



超～值！—

各位不要以為「GAME ONE」推出這隻遊戲是為了欺騙玩者的金錢，因為這隻遊戲是免費的－如果你已有《求婚365日 II》的話，便可於「GAME ONE」的網頁http://www.gameone.com/中下載線上對戰程式。而《愛·上網－求婚365日 II》則已包含了網上版及單機版的程式，適合未有單機版的朋友。



柏芝迷，看過來！—

假如玩者是張柏芝的fans的話，一定要試試網上版呢！因為她親自參與網上版製作，有不少女孩子對戀人的要求都是她的心聲，也許各位可以從遊戲中窺探到柏芝的「擇偶要求」呢！





永恆傳說 不朽的傳說？

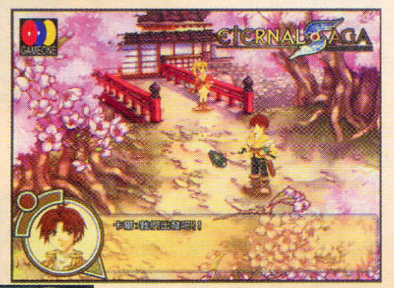
BY隨風

生產商：	GAME ONE
發行商：	未定
發售日：	未定
遊戲類型：	RPG

香港廠商「GAME ONE》」又有新「搞作」！繼之前的《求婚365日 2》(TAB類)及其網上版(ONLINE類)、女皇騎士團(SLG類)等，現在正開發名為《永恆傳說》的角色扮演類遊戲，難不成「GAME ONE」想全GAME種制霸？好了，廢話少說，先來看看《永恆傳說》有多「永恆」吧！

找水晶？—

既然是遊戲，背景當然有可能是非現實的世界，而此作的故事發生於一個幻想的世界中，主角是一位名叫卡爾的少年，他為了尋回可以控制其身體內力量的幻影水晶，便跟好友奈麗展開了找尋智慧老人的冒險旅行，因為若找到智慧老人的話，便有機會可以查探到水晶的下落，但智慧老人可不是容易露面的人，因此在冒險途中玩者將會遇到很多困難，不過也有機會認識到不同的人，更有可能得到新同伴的加入。



一隻遊戲兩段故事？—

經過一番努力後，卡爾終於知道原來水晶在由蛇妖化身的女皇愛得萊德手上，而這亦帶出了一段關係複雜的人物關係。為了取回水晶，卡爾被捲入一場新的旅程之中，到底最後他能否成功取回水晶、還是在一連串的冒險中失去生命…？不管如何，相信最終都能有個好的結局吧？只不過代價是玩者的努力而已。



其他其他—

「GAME ONE」所出的遊戲有一個特色，就是擁有全程配音，此作也不例外，而且相信以廣東話配音的機會不少。而場景方面，則會有比較濃重的童話色彩，再加上3D技術，也許會有一種全新的感覺也說不定呢！不過此作有某些方面卻有點「熟口熟面」的感覺，相信心水清的讀者也知道是什麼吧？



BY隨風

銀河戰國列傳W2光之裁決者

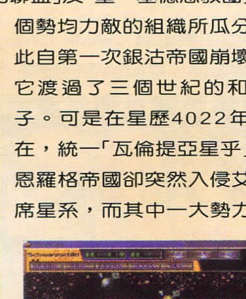
生產商：	工畫堂
發售商：	大宇資訊
發售日：	未定
遊戲類型：	SLG

女人並不是弱者

誰說女性一定是弱者？誰說女性一定非得靠別人保護不可？其實女性也可以十分英勇呢！就以《銀沽戰國列傳W2》的小公主為例，她因為國家出現危險，於是親自上戰場保衛國家。大家能助這小女孩一臂之力，令國家不用受到敵人的入侵嗎？

不用保護的公主－

由於「艾利克席恩星系」被「納格姆條約聯盟」及「聖．基德恩教團」這兩個勢均力敵的組織所瓜分，因此自第一次銀沽帝國崩壞後，它渡過了三個世紀的和平日子。可是在星歷4022年的現在，統一「瓦倫提亞星乎」的雷恩羅格帝國卻突然入侵艾利克席星系，而其中一大勢力－納格姆條約豎盟的統冶者亞瑟亦因為遭到暗殺身受重傷。在沒辦法之下，只好由亞瑟的女兒亦即愛妲公主擔任統師一職…



器械－





要在戰鬥中勝出，就必需要有好的艦隊，因此武器的開發是必要的。在「技街開發局」中有八個可以選擇的升級項目，分別是「雷射」、「飛彈」、「反飛彈」、「修補物資」、「推進技術」、「航宙技術」、「裝甲」及「防護罩」，玩者要以有限的資金選擇開發的項目。由於每種升級都會直接影響艦隊在戰鬥中的表現，因此要好好選擇開發的先後次序。



練兵－

有好的艦隊後，亦需要有好的人才來控制才可以。因此要好好地挑選合適的人才來帶領艦隊，看看在戰鬥中要以使用什麼作戰策略；而內政方面亦要留意，好的人才會為你提供有用的建議，可是亦有壞的大臣想要推翻你，奪取你的權政。因此挑選合適的人才為玩者效力是一門重要的學問，千萬不能輕率決定。

BY隨風

你自認是「有腦之人」嗎？認為自己博學多才嗎？上知天文、下知地理，差不多到無所不知的地步嗎？不如試試這隻名為《腦力大作戰》的遊戲吧！看看你是能輕易回答所有問題、快快的打敗最後BOSS；還是被問題弄得頭昏腦脹、想把電腦「爆破」呢？那就要看各位的能力囉！

生產商：	GAME ONE
發售商：	未定
發售日：	未定
遊戲類型：	PUZ

你有腦嗎？

OH NO！壞人出現－

故事模式的主角是「維他博士」…的敵人－「五花茶戰隊」。博士有一個野心，就是統治全世界，為了達成這個願望，他醉心於名為「傻仔電波」的研究中。想不到某一天，真的讓他研究成功，他把「傻仔電波」發放到全世界去，令人類的命運危在旦夕。幸好此時「五花茶戰隊」及時出現，擊退這股邪惡的電波。到底最後是由博士的「傻仔死光」勝出，還是由「五花茶戰隊」成為勝者？



飲五花茶有益身心－

玩者將會扮演「五花茶戰隊」中其中一個成員，當中共有五位成員可以選擇，每個人都有自己的性格及所長，玩者可以依照玩者的喜好來選擇。另外，遊戲亦設有連線功能，各位靠著一條連線，跟世界各地的高手過招吧！看看誰才是真正的「腦力大贏家」？



問題天天都多－

遊戲中的問題大多是日常生活的問題，隨著遊戲進行難度也會有所不同，由幼稚園的難度開始，直至最後BOSS的大學級問題。當中的問題種類會有社會、科學、藝術、運動等，到底玩者能否成功完成遊戲呢？還是在中途已經被小卒的普通問題壓得透不過氣來，連見最後BOSS一面的機會也沒有就輸掉呢？





BY隨風

上網做大俠

俠客列傳

生產商：	盤古軟件
發售商：	華義國際
發售日：	預定10月
遊戲類型：	ONLINE RPG

上網果然已經成為了生活中不可或缺的事物，多人連線遊戲一隻接一隻地推出，從不間斷。今期介紹的遊戲同樣是一隻多人連線遊戲，喜歡ONLINE GAME的朋友有興趣試試嗎？好了，現在先來介紹它的特色吧！

職業多多－

對於現在中文ONLINE GAME通常只有十多種職業可以選擇，此作則有29種職業，而且還分為男性職業及女性職業，讓玩者有更多選擇。而每種職業都有不同的技能及特色，當然一開始他們是什麼都不懂的，但隨著玩者提升了經驗及等級後，就能學習不同的法術及技能。技能方面一共有20多種，大多是生活及戰鬥的技能，如會計，學懂後買東西可以「講價」呢！而法術方面則有30多種，共分為六種屬性風、火、毒、電、水及輔助，由於屬性之間會相剋，因此選擇法術亦是一門重要的學問。

事件多多－



另一方面，遊戲亦設有很多不同的任務，這些任務分佈在不同的地方如成都、杭州等，大至追捕賊人、小至找尋物品都有。而且亦會出現不少NPC，他們有可能會對玩者提供幫助，又或是解開謎團的關鍵呢！雖然遊戲目前還在開發中，但現知的已經300多個任務及15000多個NPC，相信正式推出後一定會更多，再加上廠商會不斷更新，相信會有很大的樂趣呢！

ICQ多多－

遊戲中另一個特別的地方，就是加入了ICQ功能在遊戲中，玩者只要直接把朋友加入遊戲中的ICQ就可以一邊遊玩、一邊跟他們交談。當然若玩者在遊戲中認識到好朋友的話，亦可以向他詢問ICQ號碼，彼此聊個痛快啦！

BY隨風

虛擬人生2

虛擬的人生？

生產(發行)商：明日工作室
售價：68元
遊戲類型：TAB
好玩度：★★★

把大富翁及育成遊戲融為一體的遊戲，遊戲是以大富翁的方式來進行，而目的則是讓玩者在遊戲中體驗一個虛擬的人生。當中所發生的事有些十分現實，是我們身邊隨時都有可能發生的事件，有些則很虛幻，因為遊戲的另一個目的是要打敗極惡魔王阿修羅。



一代跟二代大比較－

如果有玩過第一集的朋友，一定會發覺遊戲中加入了不少新要素。首先是所謂的「怪獸育成」，其實一開始「怪獸格」是不屬於任何人的，玩者跟對手經過的時候可以「重金收買」或「戰鬥」來把「怪獸格」佔為己有；第二點不同就是職業改變了不少，而且名稱變得更虛幻，不過好像只是名稱改變，轉職方法還是一樣；第三點不同當然就是多了很多關卡，多了很多敵人啦，而打最終BOSS的方法亦有少許不同，但這會否只是拖延遊戲的方法；第四個不同之處，不用我說，就是多了一位對手，可是筆者寧願好像一代只有主角一個，至少不用等；第五點分別，好像是戰鬥不同了，可惜是敵人跟版圖不同，而戰鬥方法還是一樣；第六點，小遊戲多了，不過玩法大同小異；最後一點，是多出了投資這個功能，而且可以隨時買賣，但作用不大，除非可以確定是必勝的啦！



小評語

雖然比起一代已經進行不少：畫面美了點、人物變了點、多樣化了點…但此終走不出一代的框框，耐玩度是高，不過卻比較沉悶了一點。幸好以68的超值價錢，以小品來說已經很不錯，用來消磨時間也是一個不錯的選擇。可惜筆者不太喜歡它以普通話來配音，也許平時習慣聆聽廣東話或日本語的配音吧？



Age of Empires II: The Conquerors

TEXT：IKI

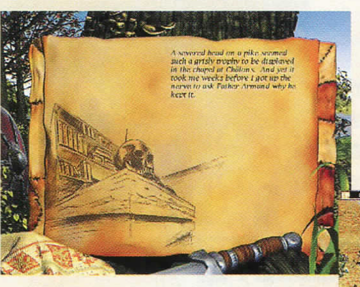


今期同你講特色！

發行商：	Microsoft
發售日：	發售中
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

各位PC GAME迷萬分期待之作，《A.O.E.》的資料片-《Age of Empires II: The Conquerors》，終於也在8月尾推出了。不知大家也是否立刻購買，並先玩為快？話說回來，《Age of Empires II: The Conquerors》將遊戲重點集中在傳奇性的領導者身上，並以全新的種族、獨特的單位與技術讓新手與玩家進行著如史詩般戰爭的挑戰；另外新的戰役是以史實為基礎的劇情來進行遊戲的，這可以讓玩家重建阿提拉、席德、蒙特蘇馬和其他著名的征服者所參與過的歷史戰爭。以下，則為各位介紹本資料片的特色。

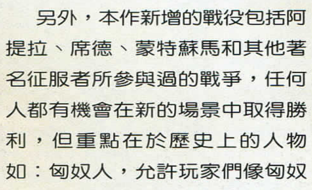
新的種族文明及歷史性戰役



除了《Age of Empires II》原有的13個文明之外，這次另外增加了五個文明供玩家選擇及操控，其中包含了匈奴人、阿茲特克人、馬雅人、韓國人和西班牙人。每個民族有其特殊的特性，而每一種族均可發展其獨特科技，以改進獨特的單位或增加他們團隊的加分。建築物以及工業技巧：各民族獨特的作戰單位奠基於各自的歷史背景。



另外，本作新增的戰役包括阿提拉、席德、蒙特蘇馬和其他著名征服者所參與過的戰爭，任何人都有機會在新的場景中取得勝利，但重點在於歷史上的人物如：匈奴人，允許玩家們像匈奴一樣入侵歐洲，或在西班牙的沼澤中作戰，或以不同於歷史的觀點重新體驗其他八個戰役。





新的戰鬥單位及工業技巧



在《Age of Empires II: The Conquerors》中，將追加了新的戰鬥單位，包含了西班牙征服者、鷹勇士、戟兵、匈牙利輕騎兵、豹勇士、龜甲船、傳教士、韃靼騎兵、馬戰車、羽毛箭射手和炸藥筒。另一方面，在安然發展了一般的工業技巧之後，玩家們是可以選擇一些額外的技巧，例如：絲路商隊、中藥、異教邪說、安息人戰術、血統、拇指環以及神權政治等。每一個文明有權利去開發其獨特的技術，以改進他們的獨特單位，增加他們的團隊加分。如：中國的火箭技術、不列顛的義勇騎兵以及波斯的象伕等。







新增地圖模式



在《～The Conquerors》中追加了多種新地圖模式，包含以真實的地理位置基礎、全新的真實世界地圖允許玩家們在地理區域上重新創造出一個自訂的分歧點，例如：不列顛（英國）、法蘭西、義大利等。而為了使遊戲過程更具挑戰性及多元化，廠方更加入了幾個新的地圖，例如：圍城、幽靈湖、蒙古高原、牧地、綠洲、鹽沼地和隨機地貌圖。此外，玩家亦可選擇縮小比例，製作一個完整遊戲世界的螢幕影像。而且在製作隨機地點時，大家又可以建立自己的隨機地圖指令文件，告訴電腦如何設定的地貌、地形和資源位置等，自訂自己的隨機地圖。





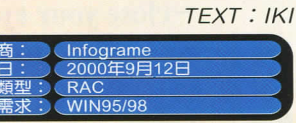


RALLY MASTERS: MICHELIN RACE OF CHAMPIONS

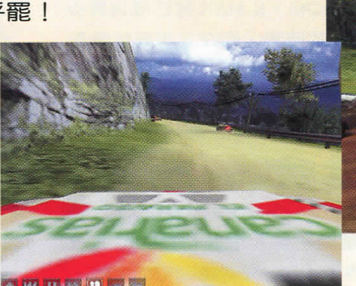
讓你感受越野飛車的快感！

TEXT：IKI

《Rally Master》是Infogrames在去年E3展所展出的一套具有驚人擬真性的賽車遊戲，就當時而言，這款遊戲絕對是一場豐富的視覺享受；而這遊戲在不久前亦正式推出市面了，相信一眾喜歡飆車的玩家，現在亦已在家中玩過不亦樂乎罷！



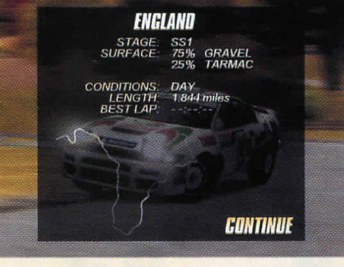
發行商：	Infograme
發售日：	2000年9月12日
遊戲類型：	RAC
系統需求：	WIN95/98



挑戰成為WRC的冠軍



在《Rally Master》中，玩家可以看到各越野賽車高手在各種充滿挑戰性賽道的不同表現，除了正常的柏油道路，更有碎石，砂礫，泥地，細沙地等各式道路，比賽時漫天飛砂走石的壯觀場面可說相當逼真；而某些場地更必須涉險穿溪而過，或在不見天日的熱帶雨林中與對手搶奪那一個個危險的彎道。又，遊戲中還有驚險無比的夜間賽程，只能藉著房車的大燈來照明道路，玩家的反應能力將決定比賽成績甚劇；除此之外，玩家有時更要面對讓你手足無措的濃霧，突如其來的雷雨，以及在漫天飛雪中無情的雪地追逐；還有更刺激的，玩家如果想成為WRC世界越野冠軍賽的冠軍車手，必須征戰世界8國，挑戰總數多達42個，且皆各具特色的驚險賽道才能達成！想達成此一目標，除了駕車技術外，更必須有過人的耐力及毅力，各位可有信心奪魁嗎？



超過17款世界知名的Dream Car



在《Rally Master》中，玩家總共有17部不同性能的車輛可以選擇，而特別的是，這17部都是曾在WRC世界越野冠軍賽中大出鋒頭的著名房車，包括Mitsubishi Lancer、Skoda Octavia WRC、Peugeot 306F2 Evo、Citroen Xsara Kit Car、Renault Megane Kit Car、Lancia HF Delta Intergale、Lancia Stratos，讓大家可駕駛夢想中的Dream Car任意奔馳！



其他遊戲特色



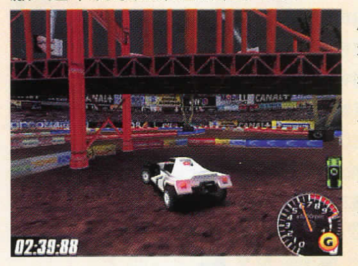
此外，在《Rally Master》中有不少遊戲特色，相信定必可滿足不同玩家的需求。遊戲中包括了New、WRC and legends 等30種真實的RALLY競賽模式，其中更包括了40個以上的世界知名賽車場地在遊戲內出現。而且透過計算，玩家可輕鬆的體驗駕駛運動的樂趣，並挑戰專家等級的駕控技術，而遊戲內更提供了4場激烈的冠軍賽模式及計時積分賽挑戰最佳紀錄。又，《Rally Master》包括了INTERNETE連線在內的多人連線遊戲，讓大家享受「鍊」車的刺激！途中玩家如果看那位仁兄不順眼，更可越過他前面並以「飛砂走石」作好好招待！最後，遊戲中追求有真實的表現，其中包括車子碰撞所造成的傷害會即時性地造成車體的變形，並影響車子的操控性能。此外，遊戲中的天氣環境變化如雪地、雨天、泥濘地及濃霧等，也能真實地反映出遊戲中的氣候與路面所帶來的影響！











腦人谷

TEXT：IKI

Bless
~close your eyes,open your mind.~

發行商：	BasiL
發售日：	發售中
遊戲類型：	AVG／18禁
系統需求：	WIN95/98

在網絡中尋找真愛！



在網絡世代中，「上網」已成為人們日常生活的一部份，而且更影響了人與人之間的溝通渠道！ICQ、CHATROOM、E-MAIL等已成為青少年彼此間的連繫，而你又可有想過在這個虛擬的網絡世界內，尋找一份真實的愛情！（不可不按：記者這只是遊戲介紹，在網上請緊記要「帶眼識人」）

在CHAT世界展開的愛情



在ICQ、CHATROOM內尋找愛情，相信不少人也曾有過這個念頭罷！本作也是一個類同題材的遊戲，然而，本作的主人翁也不是完全旨在尋找戀愛對象；大約已有10年了，他仍忘不了當時「她」那副向自己求助的面孔，那我見猶憐的模樣‧‧‧‧如今，主人翁轉眼已到了高校畢業，經友人的介紹下，他便開始透過CHAT來尋找10年前的那個「她」（主人翁並不知女孩的名字）。在廣大的網絡世界內，主人翁能找到10年前的那個「她」嗎？抑或是會與另一個「她」譜出新戀曲？

那個女孩會是「她」嗎？



觀月 華蓮
MIZUKI KAREN

觀月是在主人翁當兼職的餐室內當待應，長長的秀髮與餐室的制服十分配合，高中時經友人的介紹而接觸CHAT世界。表面上觀月看似一名現實主義者，但骨子裡卻是不折不扣的浪漫主義者。



佐倉 雪乃
SAKURA YUKINO

佐倉這小妮子表面看似經常掛著微笑，但其實內心中埋藏著不少秘密。她有一段鮮為人知的過去，7年前的一件事故改變了她身邊的一切，儘管如此，她仍然關心身邊的人。

矢野原 まきえ
YANOHARA MAKIE

矢野原是一名活潑開朗的女孩，但原來小妮子在小學時代並不是一名受歡迎人物，甚至是一名冷若冰霜的女孩。

TEXT：IKI

e l

10年前名作復活！

發行商：	elf
發售日：	2000年9月29日
遊戲類型：	AVG／18禁
系統需求：	WIN95/98



各位資深的電腦玩家，相信你們對elf這家PC GAME製造商也十分熟識罷！然而，大家又可否記得大約在10年前（即1990年）左右，在elf的黎明時期，曾推出過一款名為《e l》的遊戲？當年這款作品由於故事世界觀獨特及一眾美麗的女角人設，結果令elf這所公司一舉成名，而經過了10年時間的洗禮，《e l》這經典遊戲將以全新包裝姿態重現大家眼前。

故事



時間是21世紀，由人類慾望所挑起的戰爭，已令環境受到嚴重污染。由於關乎到人類的存亡，政府開始開拓適合未來人類居住的地域，遂展開了一個名為「Megalo Eyes」的計劃。然而，該計劃卻遭到一班的反政府組織反對，並以各種恐怖手段來作威脅。主角是受雇於政府的狙擊手（Sniper），主要是打擊該反政府組織，而且他更會聯同女性同僚El・Milus一起行動。在多次壓制恐怖活動的行動中，他們漸漸發現了事件的真相，到底‧‧‧‧另外，在多次的合作底下，他們又會否日久生情，擦出火花？

登場女角



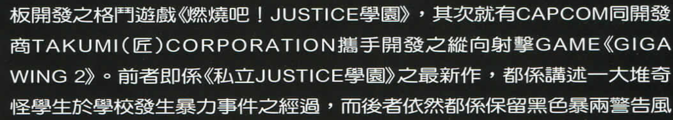
街頭GAME霸王 ZERO

TEXT：維也納

今年AM SHOW又玩完！

相信各年日本街機展AM SHOW最大件事，都係金幣機(博彩機)開發商ARUZE名正言順咁放於遊戲開發商一列，原因一字咁淺，就係ARUZE已經係真正遊戲開發商，而且仲搞埋《THE KING OF FIGHTERS 2000》大賽，終於都唔洗只係得幾個西裝哥哥行來行去，成為一個真真正正的出攤位；雖然《THE KING OF FIGHTERS 2000》大賽以外，遊戲可觀性都係無(←可憐)，原因攤位放置金幣機(博彩機)以外就無其他新作展出，希望下年可以改改佢啦。

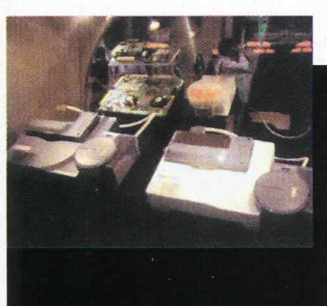
另一方面，KONAMI依然有聲有色，新作一大堆包括有《pop'n music ANIMELO 2號》、《beatmania2DX 4thstyle》、《KEYBOARD MANIA 2nd MIX》、《THE警察官 新宿24時》以及《Punch Mania北斗之拳2 ～ 激鬥修羅之國篇 ～》等等，成為全個GAME SHOW入面最多人同最熱鬧之攤位；新作方面，《THE警察官 新宿24時》呢隻光線鎗遊戲可以話引到唔少人去玩，話晒都係第一隻真係要玩家郁身郁勢去玩去避子彈，難怪引到成村人去試啦，超碼玩開namco《TIME CRISS》玩到「玩家避子彈」之朋友就保證過檔。



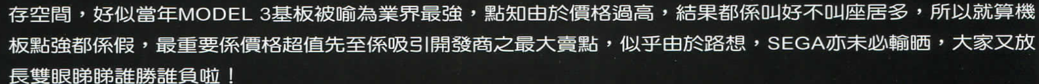


點都忍唔住要講一講就係CAPCOM年年都係咁，新GAME來來去去都係得兩三隻，展出場地大大個但係又唔係多GAME玩，之但係最受歡迎遊戲投票選舉三甲又總係有佢份，今年仲過份，展出三隻GAME就已經搶晒三甲，似乎CAPCOM收買人心方面真係有一手。講返D新GAME先，今次佢展出最新NAOMI基板開發之格鬥遊戲《燃燒吧！JUSTICE學園》，其次就有CAPCOM同開發商TAKUMI(匠)CORPORATION攜手開發之縱向射擊GAME《GIGA WING 2》。前者即係《私立JUSTICE學園》之最新作，都係講述一大堆奇怪學生於學校發生暴力事件之經過，而後者依然都係保留黑色暴兩警告風格，子彈多都嚇死人，玩落又話好過癮；原則上，兩隻都係玩變態意識，可能今年日本興啦！最後就係在香港推出了一陣子的《GUN SPIKE》(《CANNON SPIKE》)，日本以新作姿態展出，估唔到香港反應中上，日本就已經大獲好評，唔通香港人打機真係高級左？

板板有料到！



講返今次GAME SHOW最大特點都係一次過有晒兩新機板過大家睇，分別就係PS 2互換機板SYSTEM 246(暫稱)以及SEGA新機板NAOMI 2；前者就已經有一大張新GAME名單等住見街(←即係點？)，而後者就只係得塊板過大家睇，似乎今次SEGA又輸多次喎。講返兩塊板，機能方面可以話係叮噹馬頭，NAOMI 2查實就好明顯係睇住SYSTEM 246(暫稱)唻打，不過就算機能相約都唔代表於街機市場有生存空間，好似當年MODEL 3基板被喻為業界最強，點知由於價格過高，結果都係叫好不叫座居多，所以就算機板點強都係假，最重要係價格超值先至係吸引開發商之最大賣點，似乎由於路想，SEGA亦未必輸晒，大家又放長雙眼睇睇誰勝誰負啦！



話咁快就有得玩喎！



日本機舖都係剛剛見街，返到香港就已經有得玩，有時候真係唔可以唔讚一讚「平行進口商」之工作效率。講返正題，KONAMI《DRUM MANA 3rd MIX》以及《pop'n music ANIMELO 2號》都已經可以於各大音樂GAME名產地(機舖)可以玩到，公價大約都係八個大洋左右，至於死極死唔去之「結他死」《GUITAR FREAK 4th MIX》似乎就唔多覺有幾個老闆睇得上眼，原因無他，日本都死左九成，香港想玩到似乎都要等一陣子囉。至於下輪新GAME都相當有睇頭，值得一提就係韓國開發商ANDAMIRO開發之跳舞機《PUMP IT UP-DX》，韓大方面就賣成二萬台以上，ANDAMIRO個老闆就已經發達飛左上天，話想益下香港玩家，運一台過唻等大家過一過腳癮咁話；現時所知，呢隻GAME就會於10月中進行巡迴試玩，好似仲會有韓國姐姐試玩添，各位有心人記得留意一下各大遊戲機中心之宣傳啦！話時話，《PUMP》其實先至係第一代，小弟舊年就見過呢隻GAME，仲登過張相俾大家睇，唔知大家又記唔記得呢？GP





TEXT&PLAYER BY香港綜合(射擊)遊戲協會會長 關國良(KKL)
鳴謝：香港綜合(射擊)遊戲協會、HiT-STYLE LTD.達流有限公司提供資料、彩虹遊戲機中心提供拍攝場地

Dragon Blaze



發售商： 彩京
推出日期： 經已推出(9月13日)

上期同大家介紹過《DRAGON BLAZE》的新元素和眾角色的特點，今次就輪到戲肉攻略部份了！而且我們的目標不只是單單爆機這樣簡單，在以下的攻略當中，我們會為大家介紹不需用BOMB也能取得TECHNICAL BONUS(T-B)和金人像的方法！相信有些讀者已曾在各大機舖遇過有人可以取得T-B和金人像(不用BOMB)，其實他們絕大部份都是本會的會員。雖然取T-B是有一定難度，但當各位看過本會的攻略後，便會明白取T-B和金人像是什麼一回事。

第一周目攻略



STAGE 1 Haraoh沙漠

Check Point 1

紅色斜線箭咀顯示的，是掩飾目標敵機的機隊行走路線(共三架)，紅圈顯示的則是目標敵機，只要使用飛龍近攻擊中，就可以成功取得金人像





Check Point 2

避過第二行路軌般的子彈後，只要依照箭咀指示移往右邊，等待紅圈顯示的四粒子彈出現，然後再跟隨紅色箭咀的指示，在四粒子彈中間穿過，便可以輕易取得Technical Bonus



Check Point 3

避過第二行路軌般的子彈後，只要留意紅圈所示的子彈，向右邊稍移一格，就可以避過全部子彈，但是切記不要因為迴避那些子彈，而將自機逼往下方，只要等待左邊紅圈所示的幾粒子彈出現，然後在子彈的重疊位中穿出，便可以成功避過第二輪彈幕

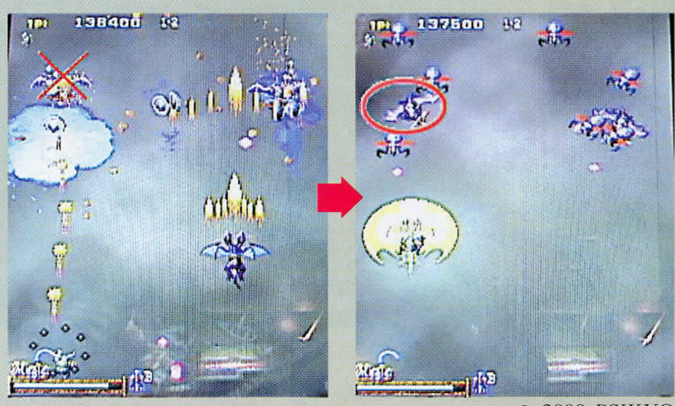


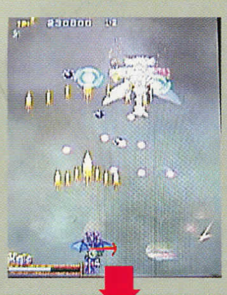


STAGE 2 Daimana天空

Check Point 1

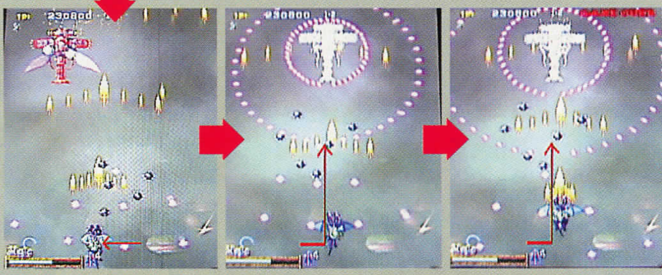
擊落幾群啡色的蝙蝠後，版面的左上方會前後出現兩隻紫色的蝙蝠，其中第一隻蝙蝠(紅色交叉所示)的出現，只是擾亂玩者的視線，其實第二隻蝙蝠(紅圈所示)才是真正的目標，只要等待他的出現，然後使用飛龍近攻，就可以取得金人像





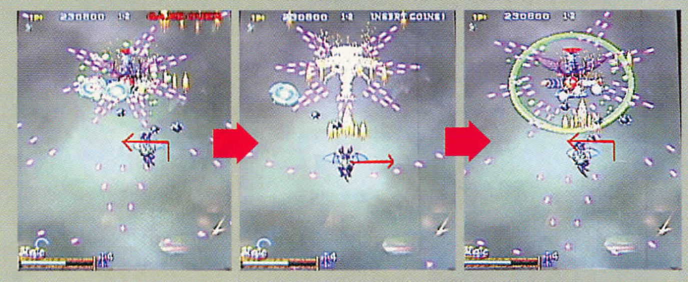
Check Point 2

依照紅色箭咀的指示向右邊稍移一格，就可以避過第一輪快彈，當BOSS在正中心預備射出最後一輪快彈的時候，只要停留於版面中間偏左的位置等候他射出快彈，只要依照「L」箭咀的指示，就可以直衝至版面中心



Check Point 3

在BOSS射出三角形陣式的子彈時，先依照箭咀的指示避過子彈，移回版面的正中心，然後再依照紅色箭咀的指示向右邊稍移一格，避過他第二次輪的攻擊，之後返回中間放出飛龍，就可以成功取得Technical Bonus





STAGE 3 Alger深海

Check Point 1

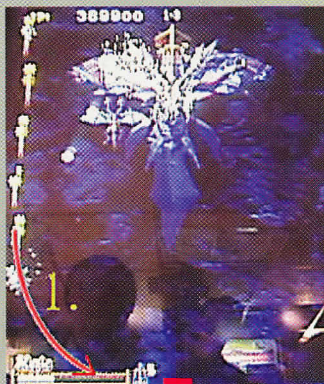
在第一排魚群出現之後(紅線是魚群的排列陣式)，目標敵人(紅圈所示)會於版面的右上方單獨出現，只要使用飛龍近攻，就可以輕易取得金人像



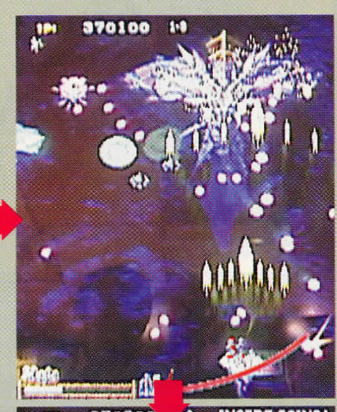


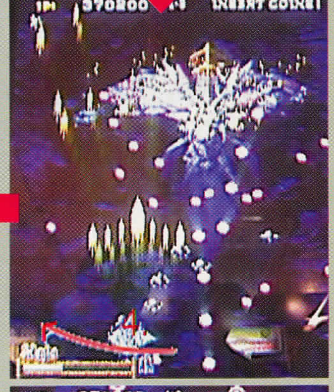
Check Point 2

首先依照紅線和數字的先後次序避過快彈，然後在版面中間(紅圈所示的地方)等候BOSS兩邊射出長條形的子彈(綠色方格出現的時候)，就直衝至BOSS的前面(稜形所示的位置)等待他作出第二輪攻擊，然後將自機拉後至版面中間的同時放出飛龍，便可以成功取得Technical Bonus(兩條紅線的長度與稜形正是能夠容納機身的空間)



















業務一課



◆Check Point 3

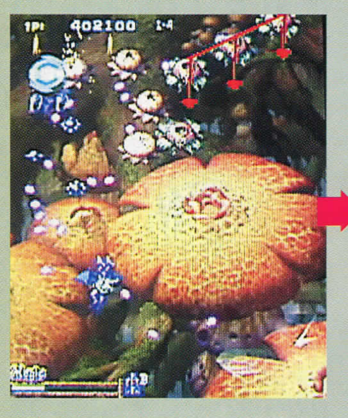
首先在十字線上等待BOSS旋風式的射出子彈，然後依照箭咀的指示向左稍移一格，就可以輕易避過全部的子彈

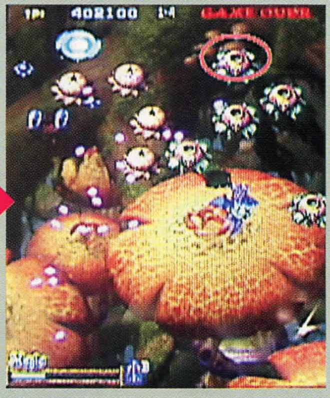


STAGE 4 Shaba森林

◆Check Point 1

在畫面右上方出的機隊(箭咀的方向指出了機隊的行走路線)，只是擾亂玩者的視線，其實尾隨之後，單獨出現的敵機才是真正的目標，只要等待他的出現，然後使用飛龍近攻，就可以取得金人像



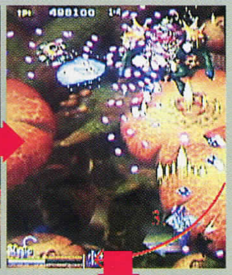


◆Check Point 2

首先依照紅線和數字的先後次序可以同時避過慢彈和快彈兩種攻擊，然後跟隨第五條引線走到版面的正中心，直衝至BOSS的面前(第六條引線所示)，在BOSS射出的「八」字形彈(紅圈所示)中穿過，之後立即拉後，等到BOSS再作出第二輪攻擊同時，立刻放出飛龍，就可以取得Technical Bonus(兩條紅線的長度正是能夠容納機身的空間)

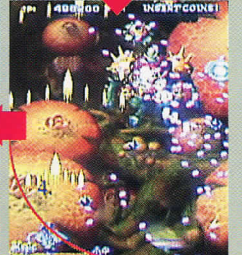


















◆Check Point 3

在BOSS面前等侯射出紅圈所示的子彈，只要跟隨箭咀的指示向左邊稍移一格，然後返回紅色線所示的角位中放出飛龍，就可以輕易取得Technical Bonus(一至三版適用)







STAGE 5 Shrine神殿

◆Check Point 1

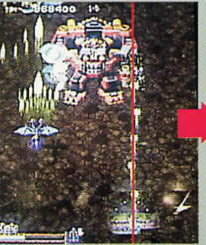
擊毀第四架敵機後，版面的右上方會出現第二排機隊，其中第二架才是真正的目標(弧線正是目標機隊的行走路線)，只要使用飛龍近攻，就可以成功取得金人像





◆Check Point 2

在神像出現時，先停留於版面中間偏左的位置(直線所示的位置)，之後跟隨箭咀的指示穿過圓圈中的子彈，在BOSS第二次射出子彈時，立即依照箭咀的指示穿過圓圈中的子彈，然後用大幅度向橫移動避過快彈，不過就要小心最盡頭的針形子彈





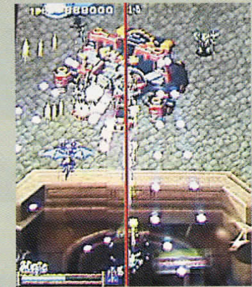


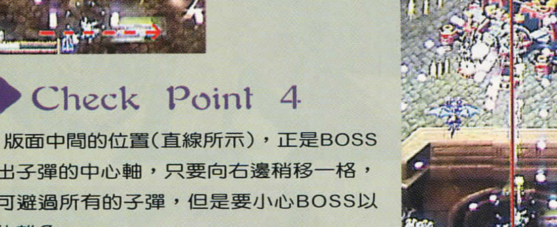




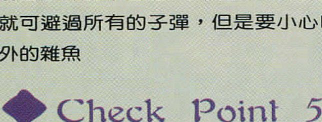
◆Check Point 3

在BOSS放出擴散式子彈時，只要由左至右一格一格地移動，就可以輕易避過全部的子彈



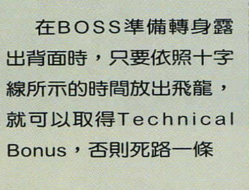


◆Check Point 4



版面中間的位置(直線所示)，正是BOSS射出子彈的中心軸，只要向右邊稍移一格，就可避過所有的子彈，但是要小心BOSS以外的雜魚

◆Check Point 5



在BOSS準備轉身露出背面時，只要依照十字線所示的時間放出飛龍，就可以取得Technical Bonus，否則死路一條

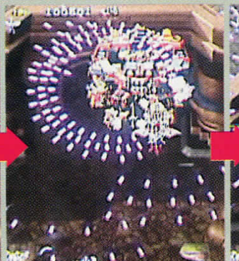




◆Check Point 6

紅色直線是等待的位置，綠色橫線則是迴避的警戒線，只要在警戒線中間左右來回移動五次，就可以輕易地避過全部針形子彈和快彈









STAGE 6 ???

◆Check Point 1

中BOSS骷髏骨頭子彈雖快，但是實際只有紅圈裏面的兩粒子彈才能置自機於死地，所以只要在BOSS射完第三輪子彈時，向左邊稍移一格就可以輕易地避過全部子彈





◆Check Point 2

擊毀骷髏骨頭之後，版面的左上方會出現一排機隊，其中尾隨單獨出現的才是真正目標，只要使用飛龍近攻，就可以輕易取得金人像

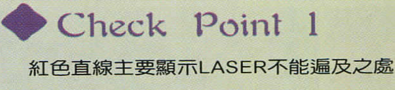




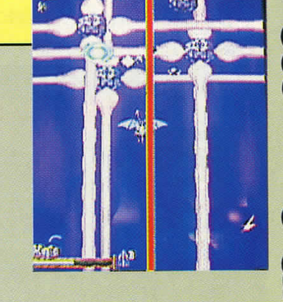
◆Check Point 3

斜線顯示能夠真正擊中自機的子彈，只要向左或者向右稍移一格，就可以輕易避過全部子彈





STAGE 7 ???



◆Check Point 1

紅色直線主要顯示LASER不能遍及之處





◆Check Point 2

大蜜蜂射出的3-WAY子彈，正正不能遍及三角形所示的位置

◆Check Point 3

只要使用飛龍近攻，擊中紅圈所示的中BOSS，就可以同一時間出現兩個金人像 GP





攻略後記

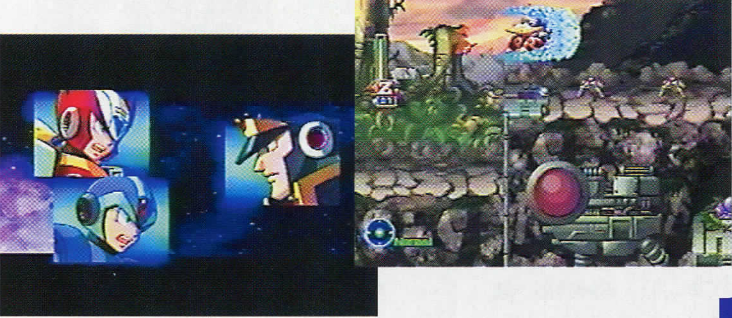
今次攻略是本會首度與GAMEPLAYERS合作的，可說是開創了香港射擊遊戲界的先河。當中的內容都是專為射擊遊戲的初心者而設，希望大家能夠從中明白到T-B的原道和其樂趣所在。射擊遊戲看似困難，其實只要大家多加修練，也絕對可以成為高手！如果各位看了本攻略仍有不明白的地方，可以前往GAMEPLAYERS.COM.HK的網頁下載攻略影片，又或者是前來本會的網頁(網址：http://i.am/hct/)參觀！

業務ニ課





機種：PlayStation
發售日：2000年11月30日
價格：5800日圓

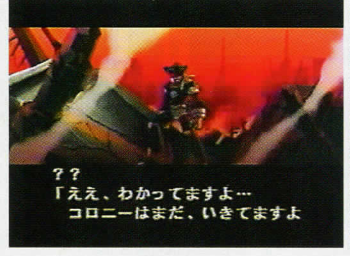


最新的第5作隆重登場!!

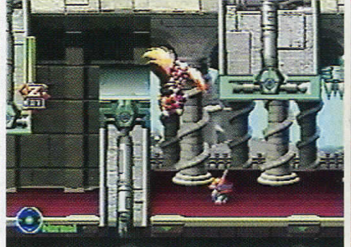
《ROCKMAN X》系列的最新作終於都決定在11月30日推出，今次的第《5》作；玩法與前作無太大的差別，玩者同樣可以自由選擇使用X或ZERO來玩，故事亦會跟隨角色而進，真是一個玩法；兩個感受。

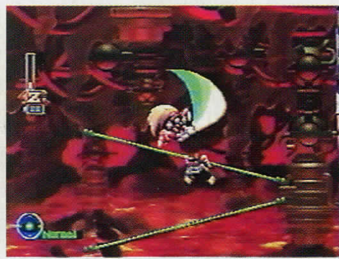
地球只餘下24小時

今次的故事發生於21XX年，在月球四周浮游的殖民衛星群，其中最為巨大的「尤拉斯亞(ユーラシア)」，於改裝時被不明來歷的人占領，並控制殖民衛星內的人工重力裝置，令其移向地球去，現在唯一可以救到地球的，就只有使用舊時代的基加粒子砲，這個重任將會由X和ZERO負上。



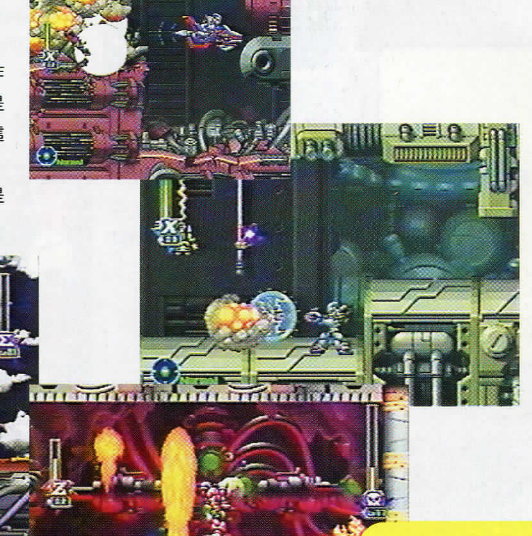






追加新動作

今次的《X5》除了有前作的動作外，也會追加新的動作，可說是《ROCKMAN》系列中的大突破，這兩個動作就是「蹲下」和「使用繩索」，令到角色的動作更為新動，而且也是史無前例，所以戰略性也大幅增加。



ZERO的秘密?

記得在前作，在ZERO的故事中，帶出了他的秘密，而今作也不例外，今作的ZERO開始發覺只有自己沒有受到病毒的感染，所以感到十分之奇怪，究竟他是甚麼來的？



讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

10月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
5日	■COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	忍之六	ASTIC TO ONE	4800日圓	TAB
	龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	KAMURAI神來	NAMCO	5800日圓	RPG



NAMCO在製作RPG方面雖然沒有出現過什麼大作，但一直也有一班忠實的RPG FANS支持。而這套《KAMURAI神來》則是NAMCO的最新力作。故事是發生於一個人神共存的世界中，玩者要了解整個故事，就要從人和神兩方面的視點來進行遊戲。

日期	遊戲	廠商	售價	類型
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ARTDINK BEST CHOICE KOWLOON'S GATE～九龍風水傳～	ARTDINK	3800日圓	AVG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION END SECTOR	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION柿木將棋 II	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII · CAUSAL COLLECTION SILVER事件	ASCII	2000日圓	AVG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION虹色TWINKLE	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII · CAUSAL COLLECTION PIKINYA！EX	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII · CAUSAL COLLECTION麻雀巖流島	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII · CAUSAL COLLECTION悠久之EDEN	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION UFO～A Day in The Life～	ASCII	2000日圓	ETC
	山佐Digi GUIDE UNIVERSAL R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE HYPER RUSH	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	來玩撲克吧！復刻版	PURE SOUND	1480日圓	TAB
12日	甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	SLG
	PACHISLOT帝王7	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	pop'n music 4 APPEND DISC	KONAMI	OPEN價格	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE Neo ATLUS II	ARTDINK	2800日圓	SLG
	★必殺PACHINKO STATION豐丸SPECIAL	SUNSOFT	2800日圓	SLG
18日	★必殺PACHINKO STATION 10 EX JACK 2000&SUPER DRAGON	SUNSOFT	4900日圓	SLG
19日	■PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	■PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	靈刻～池田貴族心靈研究所～	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	BRAVE SWORD	SAMMY	5800日圓(預定)	SRPG
	GUN HOBRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
26日	■高2→將軍	ASK	4800日圓	AVG
	■惡尼2000	CAPCOM	5800日圓	SPT
	■HUNTER×HUNTER～幻之GREEN ISLAND～	KONAMI	OPEN價格	SRPG
	■SuperLite 1500 Series QIX 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	不思議刊事	CAPCOM	4800日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES THE便利店～獨佔那條村吧！～	HAMSTAR	1500日圓	SLG
	FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	4800日圓(預定)	SLG
	LITTLE PRINCESS+1 MARU王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	北斗之拳 世紀末救世主傳說	BANDAI	價格未定	ACT
	創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series SPACE CHASER 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	戰術職業棒球～監督之采配～	KONAMI	OPEN價值	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.39 THE麻雀2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.40 THE將棋2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.41 THE REVERSI 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.42 THE圍棋 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.43 THE花札2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.44 THE CARD 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	MAJOR WAVE 1500 SERIESPUZZLE MANIA	HAMSTAR	1500日圓	PUZ
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BLUE BREAKER笑顏之約定	HAMSTAR	1500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES雷電DX	HAMSTAR	1500日圓	STG
10月	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SPIKE	5800日圓	RAC
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	DYNAMITE SOCCER 2000	AMAX	5800日圓	SPT
	POCKET DIGIMON WORLD WIND BATTLE DISC	BANDAI	2800日圓	RPG

11月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
2日	■TALL TWINS TOWER	TECHNO SOLEIL	3800日圓	PUZ
	KERO KERO KING	MEDIA FACTORY	5800日圓	SPT
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT OYMPIA SPECIAL	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT V～山佐・北電子・OYMPIA	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	CHAMPIONSHIP BASS	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	★DISC DERBY創造名馬！(復刻版)	BAZ	2800日圓	SLG
9日	■GGS20000 SERIES RC REVENGE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	RAC
	■Major Wave 1500 Series 團團轉方塊	NUSITE	1500日圓	PUZ
	SOLID LINK～TOWER SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	SOLID LINK～DUNGEON SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	SMASH COURT 3	NAMCO	5800日圓	SPT
16日	■OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.46麻雀落下遊戲～落雀～	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.45 THE拆磚2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.47 SKATEBOARD	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
22日	■THE・音樂指揮家ENCORE DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	2800日圓	ETC
	ZOIDS帝國VS共和國～機械生物之遺傳因子～	TOMY	5800日圓	SLG
	★pop'n music DISNEY TUNES	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★THE GRINCH	KONAMI	OPEN價格	AVG
30日	■立體忍者活劇 天誅貳	ACQUIRE	5800日圓	ACT
	■THE占卜5～神秘之RUNE占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	■THE占卜6～水星之非常九星占星術～	VISIT	1800日圓	ETC
	■GGS2000 SERIES R/C STUNT COPTER	TAITAS JAPAN K.K.	2000日圓	ETC
	ROCKMAN X5	CAPCOM	5800日圓	ACT
	PATLABOR GAME EDITION	BANDAI VISUAL	6800日圓	ACT
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series THE DRUGSTORE(暫稱)	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series PUZZLE MANIA 2	HUMSTAR	1500日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series BLUE BREAKER BURST～微笑給你～	HUMSTAR	1500日圓	ACT
	★Dance Dance Revolution Disney Tunes	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★TALES OF ETERNIA PRIMIUM BOX	NAMCO	9800日圓	RPG
	★日物SELECT VOL.3 FAMILY BOWING	日本物產	1980日圓	SPT
	★日物SELECT VOL.4 VIRTUAL競艇'98	日本物產	2980日圓	SPT
	★麻雀de遊玩(來玩麻雀吧)	VING	5800日圓	TAB
	★HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	★射鵰英雄傳	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
下旬	■GOGO I LAND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SLOT!PRO～大江戶櫻吹雪2～	日本TELENET	2900日圓(預定)	SLG
11月	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	■電光火石MICRO RUNNER～MANIAC博士之野望～	SPIKE	5800日圓	RAC
	■DIORAMS	PONOS	5800日圓	TAB
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	嗶嗶TRUMP大戰(暫稱)	HORI	6500日圓	TAB
	嗶嗶PARTY(暫稱)	HORI	3980日圓	ETC
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望 限定版	BANPRESTO	9800日圓	RPG
	Palor!PRO SPECIAL(暫稱)	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG

12月以後

日期	遊戲	廠商	售價	類型
12月7日	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	★職業麻雀「兵」2 BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	★MAGICAL 1500 '98甲子園	魔法	1500日圓	SPT
	★MAGICAL 1500 '99甲子園	魔法	1500日圓	SPT
	★MAGICAL 1500 甲子園 V	魔法	1500日圓	SPT
	★MAGICAL 1500將棋最強 向職業棋士學習	魔法	1500日圓	TAB
	★MAGICAL 1500將棋最強2	魔法	1500日圓	TAB
	★MAGICAL 1500花火	魔法	1500日圓	SLG
	★MAGICAL 1500PET PET PET	魔法	1500日圓	SLG
12月14日	★VIRTUAL飛龍之拳HG	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
12月21日	★在遊戲中記漢字 1100	NAGASE	2800日圓	ETC
	★幼稚園外傳 華麗的CASINO CLUB DOUBLE DRAW	AFFECT	3800日圓	TAB
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
12月	■工作式人生GAME目標是職業王	TAKARA	4800日圓	TAB
	■DX MONOPOL	TAKARA	5800日圓	TAB
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	風雨來記	F・O・G	5800日圓	AVG
	THE心理GAME 9	VISIT	1500日圓	ETC
	多啦A夢3魔界之地下城	EPOCH社	5800日圓	RPG
	★THE・音樂指揮家MERRY CHRISTMAS	GLOBAL・A・ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
	★古惑狼嘉年華	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	★BOMBERMAN LAND	HUDSON	5800日圓	ETC
	★PUYO PUYO BOX	COMPILE	價格未定	PUZ

2000年發售

日期	遊戲	廠商	售價	類型
2000年秋	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 燈火未熄滅之時 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 夢之終焉 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
2000年冬	Eithea	ATLUS	6800日圓(預定)	RPG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
2000年	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800日圓	RPG

2001年發售

日期	遊戲	廠商	售價	類型
1月11日	★忍者亂太郎PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	3980日圓	PUZ
1月	■ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	■NANIWA金融道	講談社	5800日圓(預定)	TAB
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	★板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	不詳
	★本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
2月1日	★MAGICAL 1500大江戶風水因果律 花火2	魔法	1500日圓	SLG
	★MAGICAL 1500 KILLER BASS	魔法	1500日圓	SPT
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
春	■SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series風水入門	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	HAPPY DIET(暫稱)	TWILIGHT EXPRESS	價格未定	SLG
	★X-MEN	SUCCESS	5800日圓(預定)	不詳
	★SPIDER MAN	SUCCESS	5800日圓(預定)	不詳
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	PANDORA MAX SERIES Vol.6 閻之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC

發售日未定

日期	遊戲	廠商	售價	類型
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG

	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	★加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT

PlayStation 2

10月

12日	■GRIPER刃牙BAKI最強列傳	TOMY	6800日圓	ACT
MotoGP	NAMCO	6800日圓	RAC	
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	5800日圓	TAB
26日	EXTREME RACING SSX	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT

11月

2日	■G1 JOCKEY 2	KOEI	6800日圓	SLG
	■beatmania II DX 3rd style	KONAMI	OPEN價格	SLG
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
	麻雀悟空 大聖	ARTDINK	4700日圓	TAB
	★SUPER VALUE SET WINNING POST 4 MAXIMUM & G1 JOCKY 2	KOEI	11800日圓	SLG
16日	■SILENT SCOOP	KONAMI	OPEN價格	STG
	★SNOWBOARD HEAVEN	CAPCOM	6800日圓	SPT
22日	SUNRISE英雄譚R	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
30日	■UNiSON	TECMO	6800日圓(預定)	ACT
下旬	THEME PARK 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
11月	■Angelique Toris	KOEI	7800日圓	SLG
	■WIN BACK	KOEI	6800日圓	不詳
	東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	價格未定	TAB
	★Angelique Toris PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG

12月

7日	SIDE WINDER MAX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	STG
	★GREATEST STRIKER	TAITO	6800日圓	SPT
14日	★麻雀宣言 叫著來食糊！(暫稱)	TAITO	價格未定	TAB
	★HRESVELGR INTERNATIONI EDITION	GUST	4800日圓(預定)	RAC
12月	■DARK CLOUD	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	RPG
	■LAKE MASTER EX	DAZ	價格未定	SPT
	■CHORO Q HG	TAKARA	6800日圓	RAC
	COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
	天使之禮物MARU王國物語	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	天使之禮物MARU王國物語(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	RPG
	MAMIMUMEMO之PRINT HOUR	IDEA FACTORY	5800日圓	不詳
	去吧！溫泉桌球！！	彩京	5800日圓	SPT
	DOG OF BAY(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★TECHNICTIX	ARIKA	價格未定	PUZ
	★DREAM AUDITION 2 (暫稱)	JALECO	價格未定	ETC
	★超高速圍棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	★超高速將棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	★超高速麻棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	★超高速REVERSI(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	★CRAZY BUMP'S	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	不詳
	★CHORO Q HG CHORO Q JENNY HI-GRADE BOX	TAKARA	9800日圓	RAC
	★GAME SELECT 5洋	悠紀ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB

2000年發售

秋	DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE	ENIX	6800日圓	ACT
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
	我是監督！～激戰的球季～	ENIX	6800日圓	SLG
冬	■Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	成為Pilot吧！2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	ONE FOURTH	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	價格未定	RPG
	第一神拳VICTORIUS BOXERS	ESP	價格未定	SPT
2000年	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	★劍豪	元氣	6800日圓	ACT

今冬發售

	■MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	價格未定	RPG
	■GRAN TURISMO 2000 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC

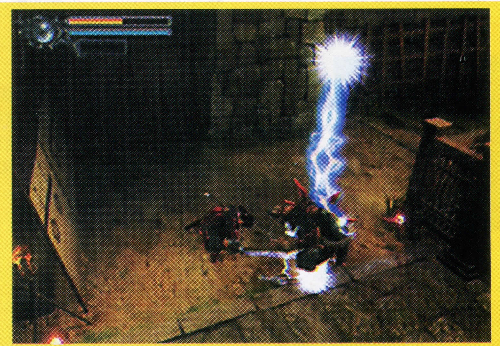


毫無疑問，今年PS2的最大話題作必定是《GRAN TURISMO 2000》。由最近公佈了的畫面看來，它的質素比起最初發表時又進了一大步，不論是車的金屬質感，或者是光源的處理都非常真實。另外和遊戲同時發售的USB軚盤由於加入了「搶軚」的機能，玩時的臨場感自然大增。

	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	首都高BATTLE 0	元氣	6800日圓(預定)	RAC
	GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	決戰 II	KOEI	價格未定	SLG
	★Enjoy Music	SUNSOFT	價格未定	ETC
	★CARRIER～The Next Mutaion～(暫稱)	JALECO	價格未定	AVG
	★BLOOD THE LAST VAMPIRE	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

2001年發售

1月11日	★SPACE VENUS featuring MORNING娘	SONY MUSIC ENTERTAIMENT	5800日圓	ETC
1月25日	■鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG



本來預定在11月推出的CAPCOM PS2大作《鬼武者》，現已延期至下年1月下旬。雖然如此，但仍無損本遊戲的魅力。有人說這遊戲極其量只是套古代版的《BIO HAZARD》，但單是看主角明智左馬介那極其華麗的劍法，已知道製作人員的確下了不少心機在戰鬥方面，比起《BH》那些生硬的動作實在是進步多了。

1月	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	價格未定	不詳
2月	★拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
3月	■風之古洛挪亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	5800日圓(預定)	SLG
春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	★對局麻雀 在網上食糊！(暫稱)	ARIKA	價格未定	TAB
	★DIVER(暫稱)	ARIKA	價格未定	AVG
	★GALLOP RACER最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	RAC
	★MONSTER FARM最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	SLG
	★ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	★NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	★GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	★READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
2001年	■RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫BOY 2 (暫稱)	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	★GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	不詳

發售日未定

	■Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	■Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	■METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
	最強東大將棋3	每日Communication	價格未定	TAB
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	★空戰(暫稱)	角川書店	價格未定	STG
	★通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	★NAVY-FORCE(暫稱)	JALECO	價格未定	ACT

Dreamcast

10月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5日	ETERNAL ARCADIA	SEGA	6800日圓	RPG
	ETERNAL ARCADIA LIMITED BOX	SEGA	9800日圓	RPG
	ETERNAL ARCADIA(@barai版)	SEGA	1000日圓	RPG
9日	NET de TENNIS(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	1980日圓	SPT
10日	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG



由天野喜考負責人設的隔月刊RPG《ELDORADO GATE》，經過漫長的歲月後(由SS時代起CAPCOM已有此構想)，終於會在下個月發售了！根據廠方的資料，本遊戲共會推出七卷，而每卷則是以1至3話的形式構成，每話的遊玩時間約為6小時左右。因此玩者可以用看雜誌的心情來玩這遊戲。



《DAYTONA USA》是史上最受歡迎的街機賽車遊戲，這相信沒有人能夠否認，不過最可惜的是SEGA一直未能在SS上將之完全移植。幸好，SEGA將會在DC上重新推出「完美版」《DAYTONA》，並加入了最重要的通訊對戰機能！希望遲點香港的DC SERVER也能夠支援它吧！

日期	遊戲	廠商	價格	類型
12日	■SILENT SCOOP	KONAMI	OPEN價格	STG
	18WHEELER	SEGA	5800日圓	RAC
	pop'n muisc 4 APPEND DISC	KONAMI	OPEN價格	SLG
19日	■熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	NAPPLE TALE~Arisia in daydream~	SEGA	5800日圓	ARPG
	SEGA MARINE FISHING	SEGA	5800日圓	SPT
26日	■悉尼2000	CAPCOM	5800日圓	SPT
	■平成麻雀莊 趣味版	MICRONET	6800日圓	TAB
	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	TAB
	NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
	SEGA TETRIS	SEGA	2800日圓	PUZ
	★集合！團團轉溫泉BB	SEGA	2800日圓	ETC

11月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2日	■MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(預定)	SLG
	JET COASTER DREAM 2	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	6800日圓	RPG
9日	■POWER SMASH	SEGA	5800日圓	SPT
	TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	★MARS MATRIX	CAPCOM	5800日圓	STG
	★Dreamstudio	SEGA	6800日圓	PUZ
16日	AERO DANCING F轟翼之初飛行	CRI	3800日圓	SLG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	5800日圓	AVG
30日	★QUIZ我的女神~與戰鬥之翼在一起~	SEGA	5800日圓	ETC
	★QUIZ我的女神~與戰鬥之翼在一起~LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
下旬	■西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800日圓	RPG
	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
11月	幕末浪漫第二幕 月華之劍士Final Edition	SNK	價格未定	FIG

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
14日	★SAMBA DE AMIGO ver2000	SEGA	5800日圓	SLG
	★DIGICO之MY BROWSER	ISAO	2480日圓	ETC
21日	■PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	6800日圓	RPG
	探偵紳士DASH！	ABEI	6800日圓	AVG
	★PHANTASY STAR ONLINE初回限定版	SEGA	9800日圓	RPG
12月	■Never 7~the end of infinty~	KID	價格未定	AVG
	■ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	■青之6號 歲月不待人~TIME AND TIDE~	SEGA	價格未定	AVG
	■ECCO THE DOLPHIN ~Defender of the Future~	SEGA	價格未定	AVG
	GUILTY GEAR X	SAMMY	5800日圓(預定)	FIG
	GUNSPIKE	CAPCOM	5800日圓	STG
	BASS RUSH DREAM~ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP~(暫稱)	VISCO	5800日圓	SPT
	★CHARGE'N BLAST	SIMS	價格未定	STG
	★NEPPACHI IV@VPACHI	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	★NEPPACHI V@VPACHI	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	★創造職業球會特大號	SEGA	5800日圓	SLG

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎~	SEGA	價格未定	AVG
冬	■ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	■MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	■CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	■HUNDRED SWORDS	SEGA	5800日圓	RPG
	■MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG
	★FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	★DAYTONA USA D.C.(暫稱)	價格未定	RAC	
	★ILLBLEED @barai版	SEGA	價格未定	ADV
	★CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
	★SONIC SHUFFLE	SEGA	5800日圓	ACT
	★HUNDRED SWORDS @barai版	SEGA	價格未定	RPG
2000年	MACROSS M3	翔泳社	價格未定	ACT
	WWW.SOCCER~參加者募集！~	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	來玩哥爾夫球吧2000(暫稱)	SOFT MAX	價格未定	SPT

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2月	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
3月	■NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
春	ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
	★NBA HOOP2	MIDWAY	價格未定	SPT
	★READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
2001年	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
■仙魔大戰2000假名LEON新帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
JOJO奇妙之冒險(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
10SIX~Own.Mine.Defend.Attack.24-7~	發售商未定	價格未定	SLG
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
type-X.~spiral nightmare~	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANCE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
SAINT POPINS(暫稱)	NEXTECH	價格未定	不詳
★K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
★FIGHTING VIPERS 2(暫稱)	SEGA	價格未定	FIG



SEGA的格鬥遊戲一直在香港都不是主流，這套《FIGHTING VIPERS 2》更只是在遊戲機中心曇花一現，很快就消失得無影無蹤。其實《FV2》絕對是套出色的作品，只是它使用了昂貴的MODEL 3基板，令遊戲機中心難以負擔，才會導致失敗。現在SEGA宣佈將它移植到DC上，大家終於都有重溫這遊戲的機會了！

遊戲	廠商	價格	類型
★AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ

NINTENDO 64

10月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
10月	罪與罰~地球之繼承者~	任天堂	5800日圓	STG
	PERFECT DARK	任天堂	5800日圓	ACT
	PERFECT DARK(連擴張記憶卡版)	任天堂	7800日圓	ACT

11月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
10日	CUSTOM ROBOT V2	任天堂	6800日圓(預定)	ACT
30日	■Dance Dance Revolution featuring Disney Dancing Museum(暫稱)	KONAMI	7800日圓	SLG
下旬	ROCKMAN DASH	CAPCOM	6800日圓	ARPG
11月	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

12月

遊戲	廠商	價格	類型
ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	5800日圓	STG
BANJO和KAZOOIE之大冒險2(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL(暫稱)	任天堂	6800日圓	ETC
MARIO PARTY 3	任天堂	5800日圓	ACT
MICKEY'S SPEEDWAY USA(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1月	動物番長(暫稱)	任天堂	5800日圓	ACT
2月	動物之森(暫稱)	任天堂	5800日圓	SLG
春	SUPER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

遊戲發售時間表

NINTENDO 64 DD

2000年

秋	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NINTENDO GAMECUBE

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

NEO-GEO POCKET

10月

	BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT
	NIGERONPA	電腦映像製作所	3800日圓	RPG

11月

	■INFINITY cure(暫稱)	KID	4800日圓	AVG

NEO-GEO

發售日未定

	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

10月

6日	SUPER DOLL理佳 換衣大作戰	VIAL ONE	4300日圓(預定)	AVG
	CARD CAPTOR SAKURA～友枝小學大運動會～	MTO	4280日圓	SPT
19日	CYBORG KURO 2～WHITE WOOD之逆襲～(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
20日	ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
27日	★將□形的頭腦變成○形 圖形之達人	IMAGINEER	3800日圓	ETC
	★將□形的頭腦變成○形 圖形之達人SPECIAL EDITION	IMAGINEER	4800日圓	ETC
31日	大刀GB(暫稱)	KEMCO	4200日圓(預定)	ACT
下旬	CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	怪人ZONA	任天堂	3800日圓	ETC
	JET DE GO！	ASTRON	4500日圓	SLG
	GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC

11月

3日	■攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
	■攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
10日	TALES OF FANTASIA	NAMCO	4500日圓	RPG
16日	Dance Dance Revolution GB 2(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
17日	■血與汗與淚之高校棒球	J WING	4800日圓(預定)	SPT
中旬	去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
11月	BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	價格未定	RPG
	歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	TENNIS GB COLOR(暫稱)	任天堂	3800日圓	SPT
	DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
	仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	3980日圓	SRPG
	真．女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	真．女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	價格未定	PUZ
	金田一少年之事件簿～第10年的招待狀～	BANPRESTO	3980日圓	AVG

12月

1日	■六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	4300日圓(預定)	RPG
	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	叮噹之STUDY BOY學習漢字GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	叮噹之STUDY BOY九九GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	SPACE NET SN-01(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	SPACE NET SN-02(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	唐老鴨 告訴DAISY	UBI SOFT	4300日圓	ACT
8日	■電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	■DIGIKO之麻雀PARTY	KING RECORD	3980日圓	TAB
	■GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓(預定)	RPG
14日	POCKET MONSTER CRYSTAL	任天堂	3800日圓	RPG
15日	■～進攻COM DUNGEON～DORURURUAGA	NAMCO	4500日圓	ARPG
12月	■GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	SILVERIA FAMILY 2(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	AVG
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	蒼鼠俱樂部2	JORDAN	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	桃太郎傳說1→2	HUDSON	價格未定	RPG
	自爆小子GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	HAMSTAR PARADISE 3	ATLUS	價格未定	SLG
	MONSTER TACTICS	任天堂	3800日圓	RPG

2000年

秋	■元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	■飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY初回限定SPECIAL PACK(暫稱)	ASCII	14800日圓	RPG
	細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	COMMAND MASTER	ENIX	5900日圓	RPG
冬	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
2000年	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	BILLIARD CLUB	ALTRON	價格未定	SPT
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

今冬

	■BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	■From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	心跳傳說 魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	6400日圓(預定)	RPG
	可愛寵物店物語2(暫稱)	TAITO	3980日圓	SLG
	SAMURAI KID	KOEI	價格未定	ACT
	★HEROHERO君(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG

2001年

3月	LASCAL(暫稱)	TAM	價格未定	ETC
2001年	■POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG

發售日未定

	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	在實錢中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	AIR FORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	pop'n Music GB Disney tunes(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	★GAME BOY DRAGON QUEST III往傳說去…	EINX	價格未定	RPG

Wonder Swan

10月

12日	東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG

12月

9日	■FINAL FANTASY	SQUARE	4800日圓	RPG
	■FINAL FANTASY(特製COLOR主機同梱版)	SQUARE	9999日圓	RPG
	■GUNPEY EX	BANDAI	2980日圓	PUZ
	■LIME RIDER・KERORICAN	BANDAI	3980日圓(預定)	ACT
21日	■TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG
上旬	在哪裡也是蒼鼠3(暫稱)	BEC	3800日圓	ETC
中旬	DIGIMON ADVENTURE 02 D1TAMER(暫稱)	BANDIA	3980日圓	RPG
下旬	ANOTHER HEAVEN～memory of those days～(暫稱)	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
12月	■SOROBANG	加賀TEC	3980日圓(預定)	不詳
	PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓(預定)	SLG
	仙界傳貳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG

2000年發售

	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

今冬

	■超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
	★WILD CARD(暫稱)	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

1月11日	NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500日圓	SPT
1月	■WITH YOU ～想凝望著你～	SHALRAK	4800日圓	AVG
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	FLASH～戀人君～(暫稱)	光文社	3800日圓	AVG
	KING BREEDER(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳
2月	■DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	SD GUNDAM英雄傳 騎士編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	SD GUNDAM英雄傳 武者編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
3月	WIZARDARY I狂王之試練場(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
	POCKET內的多啦A夢(暫稱)	BANDAI	4500日圓	不詳
春	■GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	價格未定	FIG
	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	4200日圓(預定)	AVG

發售日未定

	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG

教你做個好市民

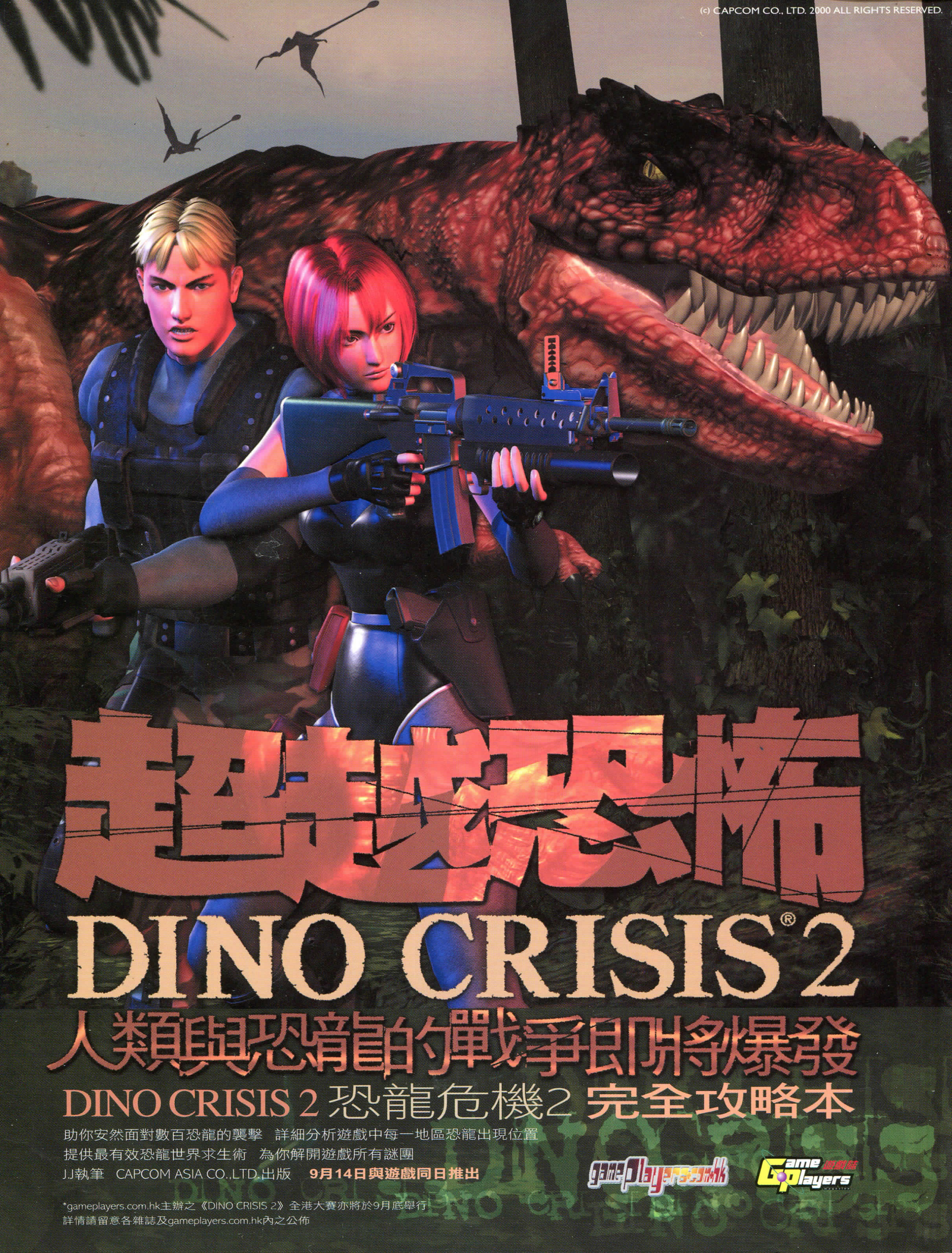
GTa2

互動遊戲誌第51集
9月29日於互動電視上映

互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



逢隔周五於互動電視上映



(c) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
超越恐怖
DINO CRISIS® 2
人類與恐龍的戰爭即將爆發
DINO CRISIS 2 恐龍危機2 完全攻略本
助你安然面對數百恐龍的襲擊　詳細分析遊戲中每一地區恐龍出現位置
提供最有效恐龍世界求生術　為你解開遊戲所有謎團
J.J執筆　CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版　9月14日與遊戲同日推出
*gameplayers.com.hk主辦之《DINO CRISIS 2》全港大賽亦將於9月底舉行
詳情請留意各雜誌及gameplayers.com.hk內之公佈
Game Players